

octombrie 2004 Nr. 49/ anul V

www.pcgames.ro

# PC Games

99.500 lei



**2**

**Poster  
dublu**

**CD - uri**

## **SUPER DEMOS**

Armies of Exigo  
Collin McRae  
Rally 2005  
Rome: Total War

**TEST**

**The Sims 2**



# **JOCUL LUNII** **Codename: Panzers**

**SPECIAL**



**30 DE ANI DE D&D**

**AVANPREMIERĂ**



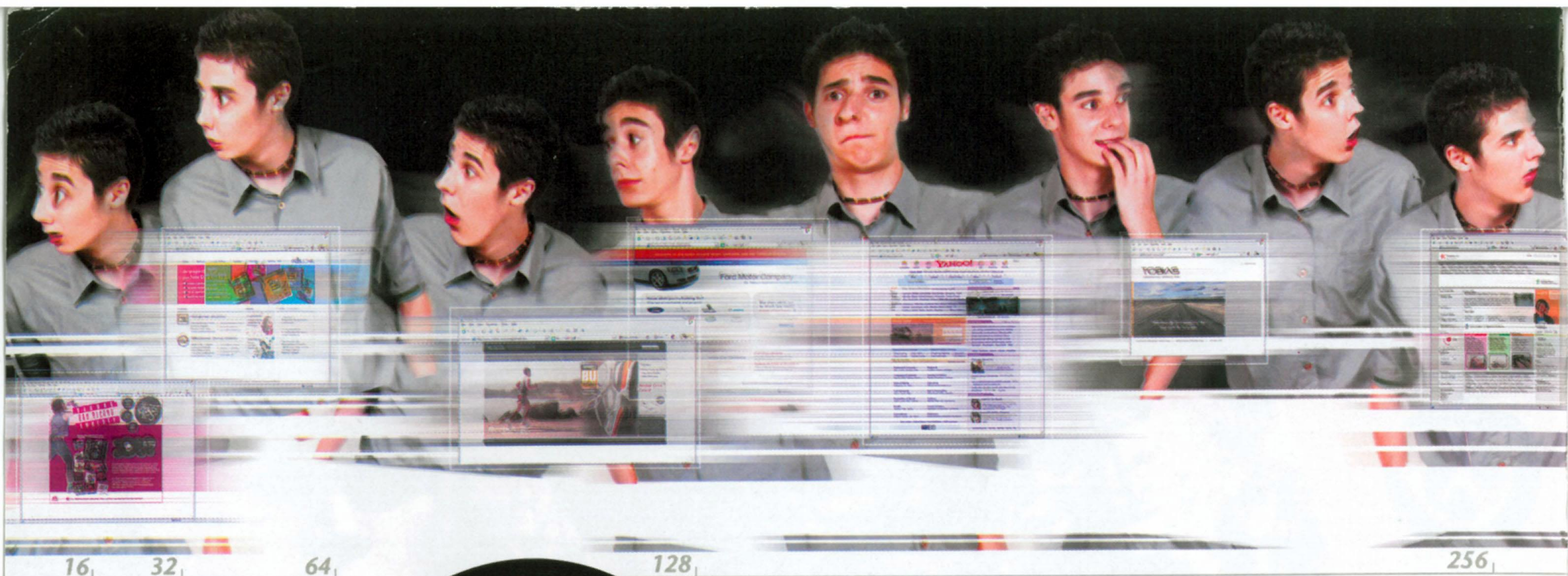
**ROME: TOTAL WAR**

**TEST**



**RICHARD BURNS RALLY**





# Accelerează.

Am dublat viteza! Acum, noul CableLink are o viteză de până la 256kb/s.

În plus, am mărit traficul inclus cu până la 100%, prețul abonamentului l-am redus cu până la 25% iar noul super-modem îl primești gratuit în custodie.

Traficul între 2 abonați Cable Link din același oraș este acum gratuit – așa că poți aduce muzică sau filme de la prietenii tăi fără costuri, la 256 kb/s. Tot gratuit este și accesul la căsuța ta de e-mail la RDS.Link, precum și accesul la aproape orice site din orașul tău.

Noi îi spunem noul Cable Link. Tu cum îi spui?



*Noul modem Cable Link – soluția pentru telefonie și super-viteză pe net.*



100% internet  
0% taxe telefonice

**rds.LINK**  
[www.rdslink.ro](http://www.rdslink.ro)

• <b>București:</b> 021/301.08.78 021/301.08.76 021/301.08.71 031/401.08.78 031/401.08.76 031/401.08.71	• <b>Oradea:</b> 0259/44.72.52 0259/44.72.46 0359/40.04.00 • <b>Arad:</b> 0257/22.82.02 0257/22.83.02	• <b>Iași:</b> 0232/26.00.88 0332/40.50.00 • <b>Sibiu:</b> 0269/21.01.12 • <b>Tg. Mureș:</b> 0265/21.12.05	• <b>Timișoara:</b> 0256/49.91.91 0356/40.02.00 • <b>Constanța:</b> 0241/63.99.29 0241/55.41.01 • <b>Vaslui:</b> 0235/31.49.70	• <b>Craiova:</b> 0251/41.65.79 0351/40.32.00 • <b>Satu Mare:</b> 0261/71.21.60 0361/40.04.02
---	---	--	---	--



**Director**  
GABRIELA PUCHIANU

### Redacția

**Redactor-șef**  
CIPRIAN COROIANU  
(Papal Recall)  
cipri@pcgames.ro

**Redactor-executiv**  
MIRCEA MARIAN  
(Papi Löhn)  
mircea@pcgames.ro

**Redactori**  
JACINT ERDEI  
(Papparașint)

jacint@pcgames.ro  
PAUL SĂRĂȚEANU  
(Papa Nashu)

paul@pcgames.ro  
ȘERBAN STOKKER  
(Papa Nazi)  
serban@pcgames.ro

**DTP**  
ALEXO AIE IOAN

**Corectură**  
LIANA COROIANU

**CD-ROM/Webmaster**  
KIRÁLY TAMÁS  
(Papa master)  
webmaster@pcgames.ro

### DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE

RĂZVAN BELTECHI  
tel: 0788.507.285

r.beltechi@mediacontact.ro  
SINZIANA DEM

tel: 0788.343.942  
s.dem@mediacontact.ro

CRISTINA MOCANU  
tel: 0788.507.288

c.mocanu@mediacontact.ro

**Consilier juridic**  
Cosmin Tăutan

**Contabilitate**  
SANDA IAS

**Producție CD-ROM:**  
SC INSERT MEDIA SRL  
tel.: 0788.343.943

**Producție:**  
SC MEDIA CONTACT SRL - Oradea

**Serviciu abonamente**  
Paul Mork  
Ioana Andreea Pop  
tel. 0788.344.494  
tel.: 0259-441.523  
abonamente@mediacontact.ro

**Distribuție**  
SC MEDIA CONTACT DISTRIBUTIE SRL  
Director OANA NOJE  
tel.: 0788.343.944  
Director ONICA DORIN  
tel.: 0788.343.943  
BELCIN OVIDIU  
AURICA ANDREIU  
tel: 0788.343.943  
e-mail: distributie@mediacontact.ro

**Reclamații:**  
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

**Adresa redacției**  
SC MEDIA CONTACT SRL  
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1  
tel.: 0259-441.523  
CP. 54 OP. 7 Oradea 410094  
e-mail: pcgames@mediacontact.ro  
redactie@pcgames.ro  
homepage: www.pcgames.ro

**Editor**  
SC MEDIA CONTACT SRL

Materialul editorial din PC GAMES 4 FUN aparține SC MEDIA CONTACT SRL. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al SC MEDIA CONTACT SRL. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

### Inserenți

RDS.....2  
Clapoșel.ro ....7, 9  
Ubisoft...13,17,81  
T3 .....51  
TV Transilvania57  
Audiofon .....59  
BENQ .....62  
BEST-TOP.RO 67  
FoxKids .....91  
ISSN: 1454-9964

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE  
15 SEPTEMBRIE 2004



Ciprian Coroianu  
Redactor-șef

## Târgul comunal ECTS 2004, London



În fiecare an toată lumea așteaptă Paștile, Crăciunul, concediile. Gamerul însă mai are câteva priorități, între care E3 și ECTS, care dau ritmul unui an de joace. Aceste evenimente sunt adevărate repere. După E3 vine vacanța de vară, cu umbreluțe, plajă, fete în bikini (respectiv, băieți în one piece), când avem timp berechet pentru toate jocurile pe care le-am ratat din cauza examenelor și a studiului intens. Către finele vacanței, hop, că se urnește ECTS, care este sinonimul începerii noului an școlar. Fir-ar să fie, chiar că ținem la evenimentele astea! Lumea ar fi sigur mai săracă fără E3, dar oare lipsa ECTS-ului să-ar resimți? De câțiva ani buni, expoziția londoneză și-a pierdut strălucirea. Standurile s-au micșinat tot mai mult și jocurile prezentate sunt deja văzute la E3. Anul acesta însă paharul s-a vărsat: ECTS, EGN, Game Star Lives sunt trei chestii care s-au petrecut simultan și care pun piatra funerară peste ultima mare expoziție de jocuri insulară. Este vorba despre o sciziune care a răsfirat totul și care ne-a „cadorisit” cu trei zile londoneze de-a dreptul fade, cenușii... bine că l-am convins pe șefu’ că banii alocați deplasării merită investiți în altceva!

ECTS, fosta glorie europeană, care pe vremuri măcar încerca să rivalizeze cu E3 și Tokyo Game Show, a fost redusă

anul acesta la “minimum requirements”, prin prezența unui număr hilar de expozanți, ca să nu mai vorbesc despre jocurile prezentate... Ei, dar taman în același timp istoric se petreceau, la celălalt capăt al Londrei, alte două evenimente majore: Game Stars Live și EGN. Primul era dedicat publicului larg și s-a născut din coasta lui EGN (salon de business), fiind un fel de PlayStation Experience multiplatformă. A fost la de sărăcit de conținut, mai mult publicul - plătit - nu prea s-a bulucit să scoată sterlinele... Al doilea? Păi al doilea prezenta interes pentru afaceri!

Rezultatul? Public puțin, număr de jocuri insuficient, noutăți egale cu zero, versiuni de jocuri fumate la E3 (**Halo 2**), expuneri de titluri deja prezente în magazine. Ce-o fi fost în mintea lor? Credeau că oferă distracție cu carul plătitilor de bilete? Au fost și câteva excepții, între care **Jade Empire**, RPG promițător al lui BioWare, prezentat de însuși Ray Muzyka și **Splinter Cell: Chaos Theory**. În rest, prezențe care ne lasă nesimțitori și reci: Nintendo, GameCube, PS2 și alte cutiute vrednice de disprețul jucătorilor PC.

Mai are rost să așteptăm deja anunțata ediție 2005 a ECTS?

Vă las pe voi să dați răspunsul!

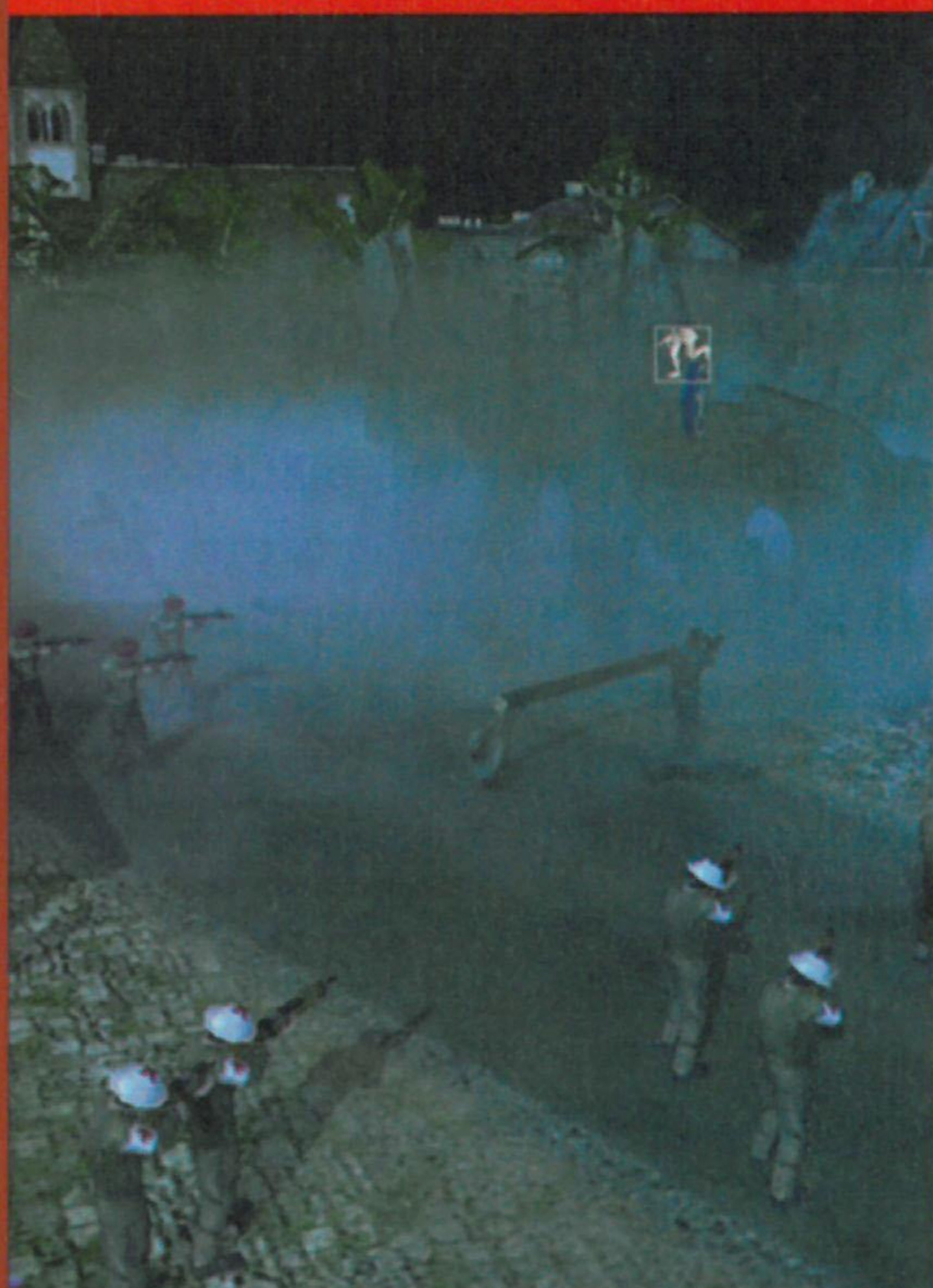




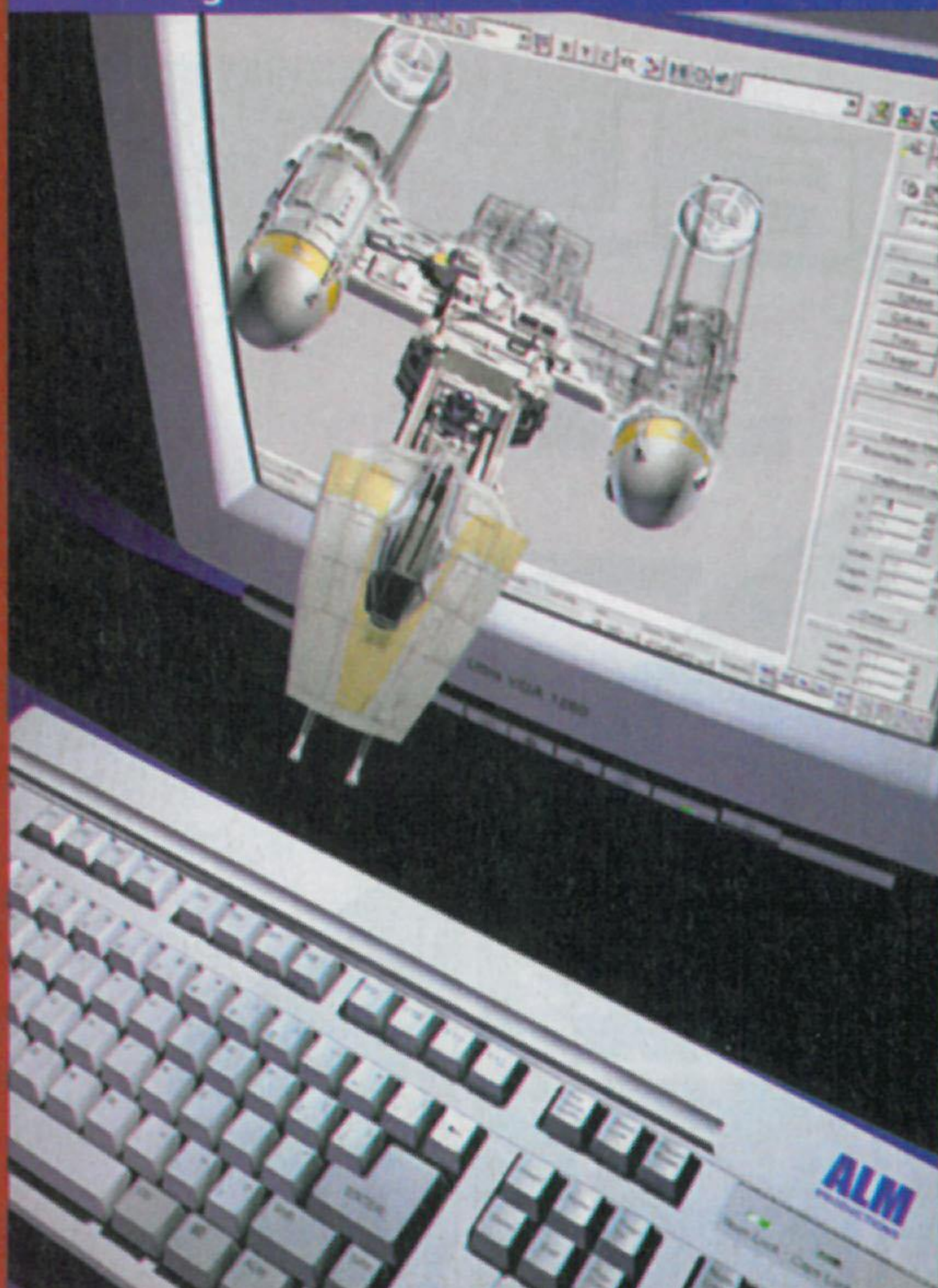
## FIFA 2005



## Codename: Panzers



## Evoluția DirectX/II



## Actualități

Editorial .....	3
News.....	6
Silent Hunter III .....	11
Special: 30 de ani de D&D.....	28

## Avanpremiere

Rome: Total War.....	14
Armies of Exigo.....	18
Stronghold 2 .....	20
Silent Hill 4: The Room.....	22
FIFA 2005 .....	24
Colin McRae Rally 2005 .....	26

## Teste

Jocul lunii:	
Codename: Panzers .....	34

## Strategy

Ba vine, Ba nu vine!?	41
The Sims 2 .....	42
Chessmaster X .....	46
Transport Giant .....	48
Zoo Empire.....	50
Silent Storm: Sentinels.....	52
Port Royale 2 .....	54
Chris Sawyer's Locomotion .....	58
The Political Machine .....	60
Starshatter .....	61

## Action

Eroi au fost, eroi sunt încă.....	63
Conflict: Vietnam .....	64
Alpha Black Zero .....	66
Shellshock: Nam`67 .....	68

## Adventure

Premiera senzațională și răsunătoare .....	69
Aura: Fate of Ages.....	70
Sherlock Holmes: The Silver Earring .....	72

## Sports

Acclaim la capăt de drum .....	73
NHL Eastside Hockez Manager .....	74
Richard Burns Rally .....	75

## Hardware

Actualități .....	12
Evoluția DirectX (II) .....	78
Radeon X800 .....	82
Prezentare .....	85

## Fun

Metale grele & Film .....	86
---------------------------	----

## Service

Poșta Redacției .....	88
Impressum .....	3

## Concurs

Poz(n)a lunii .....	88
Citești și câștigi! .....	90





# CD-ROM

49 octombrie/2004

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers



## DEMOS

Armies of Exigo  
 Aura Fate of The Ages  
 Collin McRae Rally 2005  
 Mashed  
 Rome: Total War  
 Transport Giant  
 Worms Forts

## SPECIALS

Mods Doom 3  
 Wallpapers

## HARDWARE

nVidia ForceWare v61.77 for WinXP  
 ATI Catalyst v4.8 for WinXP  
 VIA Hyperion 4in1 v4.53v

## VIDEO

Dungeons and Dragons  
 Half Life 2  
 Half Life 2 Intro  
 NFS Underground 2  
 Star Wars KoTOR - Sith Lords  
 Tribes Vengeance

## TOOLS

MediaPlayer 10  
 DirectX 9c  
 Codecs

## PATCHES

Aura  
 Chaos League  
 Sacred  
 Transport Giant

### ROME: TOTAL WAR

CD1

**I**ndulcește-ți așteptarea lansării noului Rome: Total War, al meseriașilor de la Creative Assembly, cu această versiune demo în care poți vedea mai îndeaproape cum le-a reușit băieților partea de RTS... sau RTT, ce-o fi. Misiunea inclusă aici e bătălia de la Trebia, jucabilă din perspectiva unei armate cartagineze depășită numeric – așa că spor la treabă!

#### CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 1000 MHz, 256 MB RAM  
 Suport 3D : Da

### Rome: Total War



### COLLIN MCRAE RALLY 2005

CD2

**D**upă Richard Burns Rally, aș zice că singurul motiv întemeiat de a rămâne fidel bătrânului Colin McRae ar fi lipsa din dotare a unui volan sau pur și simplu o nevoie de sporită de "fun". Simplitatea pentru care optează în continuare Codies se simte și în acest demo, care pune la bătaie trei trasee și trei mașini: Peugeot 206, Toyota Celica GT-four, Lancia Stratos.

#### CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 1000MHz, 256 MB RAM  
 Suport 3D : Da

### Collin McRae Rally 2005



### WORMS FORTS

CD2

**D**acă însă nu vrei să te încurci cu compromisuri și vrei "fun" adevărat ca la mama acasă, atunci fă bine și bagă-te iar în pielea asexuatelor procreate de Team17, în acest demo al lui Worms Forts Under Siege, ce include o singură hartă single-player din Egiptul antic. Noul lor joculeț cu râme masochiste e așteptat să apară mai pe la sfârșitul acestui an.

#### CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 800MHz, 128 MB RAM  
 Suport 3D : Da

### Worms Forts





## Actualități



Ok, deci avem în față un fel de plod al lui **Deus Ex**, ce să vă mai spun, iubitori de portări de pe console, puteți să salivați liniștiți. Crystal Dynamics a pus lumea la cale și vrea să atace piața tuturor terminalelor (adicătelea Xbox, PS2 și, în ultimul rând, PC) cu o frumusețe (țuca-o-ar tata) de FPS. Cândva, în viitorul apropiat, prin anul 2065, un război super adevărat izbucnește, iar noi vom avea la dispoziție arme unice ca design (să sperăm că în sensul bun al cuvântului), o grămadă de șmecherii high tech și, ceea ce era mai important, o grafică de consolă de mai mare frumusețe. Evi-

dent, producătorii se laudă deja că vor sparge gura și dinții târgului cu unul dintre cele mai inovatoare FPS-uri lansate vreodată (i'm getting sleepy right now), cu o poveste „captivantă” și, din nou... cu o grafică de consolă. Văzând cu cât optimism și nonșalanță privesc producătorii acest titlu și cu câtă sinceritate copilărească declară ei tot ceea ce declară, am două concluzii: fie sunt bătuți în cap, fie vor scoate un joc cu... o grafică de consolă.

Gen: FPS

Producător: Crystal Dynamics

Termen: iarna 2004/2005

## The Sims 2: Păcătoșii

Abia apucaserăm să ne oblojim sechelele și să punem la punct redacția, după invazia noii generații de simși neastâmpărați și obsedați social, că iată ce ni se arată la orizont primul expansion al lui **The Sims 2**. Vaaai, ce surpriză!... Chiar dacă nu a fost anunțat nimic oficial în acest sens, episodul al doilea ar putea să apară chiar la iarnă; și probabil va fi urmat de încă vreo zece-cinșpe' continuări, în buna și exasperanta tradiție a primei părți. Nu știm încă dacă are sau nu legătură directă cu subiectul, dar se pare că Electronic Arts au înregistrat și numele „**The Sims**”, ce ar



putea bine-mersi să fie chiar titlul acestui prim expansion.

Gen: Simulator (anti-)social

Producător: Electronic Arts

Termen: necunoscut

OPINIE  
ERDEI JACINT

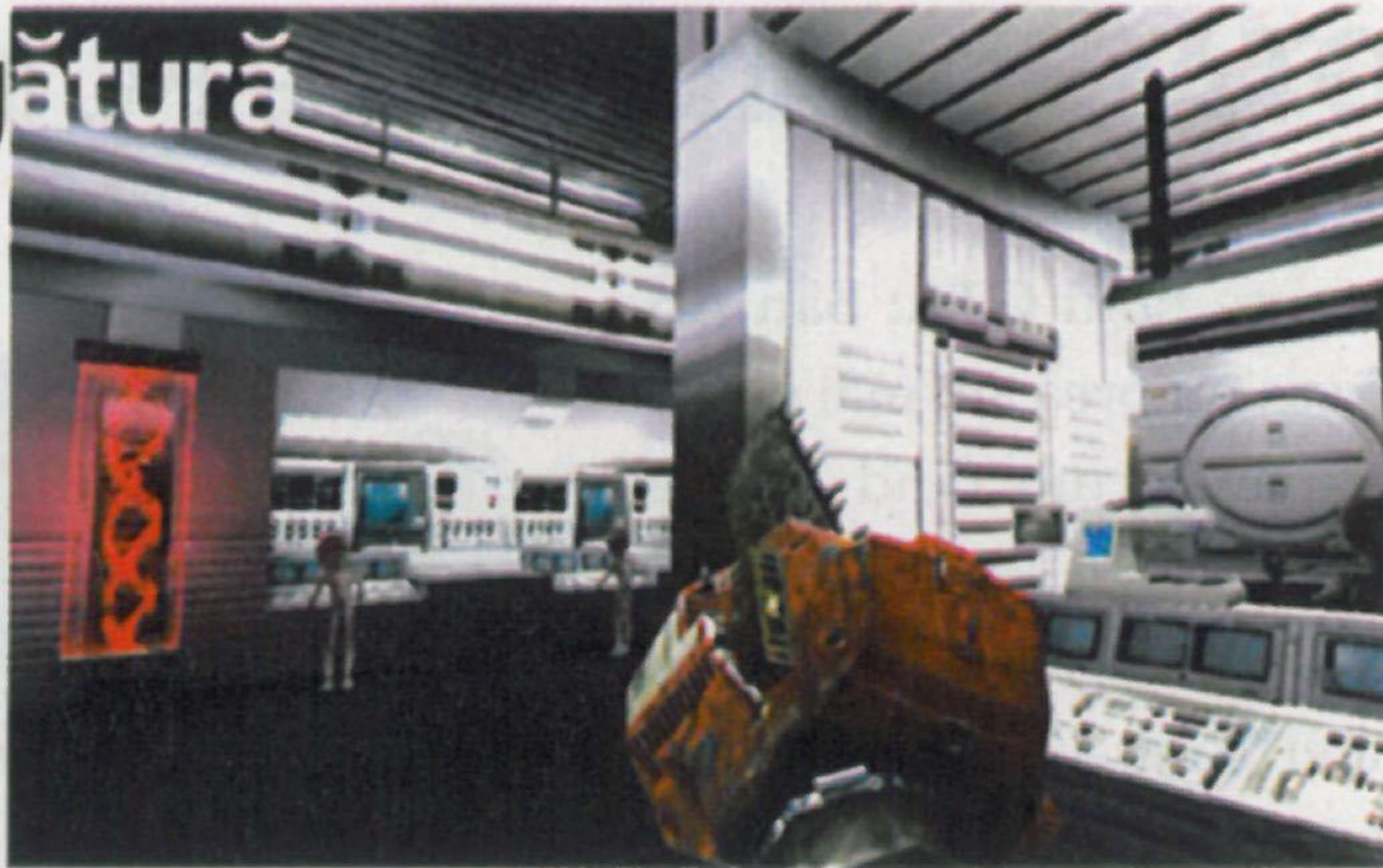
## Discriminare pe față

Zi de zi, simțim pe propria noastră piele rivalitatea dintre producătorii hardware, resimțită cel mai bine pe piața procesoarelor și a plăcilor grafice. Concurența acerbă dintre nVidia și ATI duce la apariția unor tehnologii și echipamente tot mai avansate. Pe de o parte e bine că se întâmplă așa, întrucât oferă programatorilor suportul pentru a crea engine-uri grafice din ce în ce mai spectaculoase. Pe de altă parte, acest fenomen saltă prețurile la ceruri într-un ritm cu care românul nu prea poate ține pasul. Un alt aspect ar fi concurența neloială prin care, de pildă, nVidia se înțelege cu diverși producători să-și optimizeze preconizatul joc best-seller doar pentru plăcile sale, iar apoi se mândrește cu asta, asociindu-i sloganul „nVidia - Meant To Be Played”. Dar adesea se întâmplă ca jocurile respective să ruleze mult mai bine pe plăci ATI. Ce se întâmplă în continuare? nVidia, la mica înțelegere cu producătorul, se asigură ca jocul să nu meargă pe plăcile concurenței. Nici de partea cealaltă băieții nu joacă mai fair, dar parcă nu se mândresc cu asta. Alte exemple elocvente sunt faptul că John Carmack a optimizat **Doom 3** Pentru nVidia, în timp ce Valve au ales plăcile ATI, pentru mult râvnitul **Half-Life 2**. Și fenomenul continuă. Zilele trecute nVidia a semnat o înțelegere prin care jocurile produse de Blizzard (începând cu **World of Warcraft**) să fie optimizate exclusiv pentru plăcile GeForce. Nu știu voi cum sunteți dar mie nu mi se pare deloc dreaptă constrângerea jucătorului (privit ca o simplă sursă de profit) de a cumpăra un anumit produs, făcându-l dependent de altul. Eu zic că este spațiu destul pentru ambii titani și că totul ar funcționa mult mai bine dacă s-ar urmări mulțumirea cumpărătorului și nu îmbogățirea producătorului. La urma urmei, jocurile s-ar vinde mult mai bine, dacă ar rula cursiv pe toate plăcile grafice!



## 3D Realm neagă orice legătură cu engine-ul Doom 3

Pe lângă o adunătură impresionantă legată de detaliile lu GTA, Take Two Interactive a menționat, în trecere, și câteva detalii despre deja legendarul **Duke Nukem Forever**. Pe lângă declarația clasică legată de termenul de apariție al jocului, adică nu există încă una, Rich Roedel (CEO al Take Two) a menționat faptul că 3D Realms folosesc engine-ul grafic prezent în **Doom 3**. Surpriză! Toată lumea a rămas cu gura căscată. Din fericire pentru toți, am crescut și am îmbătrânit lângă dese declarații de presă nefondate legate de **Duke Nukem Forever**, astfel că nimeni nu a



fost luat prin surprindere când George Broussard, un mare mahăr prin 3D Realms, a declarat contrariul.

Până acum deci, rămânem cu aceeași ochi deschiși în soare și cu mâinile întinse în expectativă.

## Gods of the Virtual Boards

Devworks a lansat un trailer referitor la noul lor joc aflat pe mesele de producție, joc ce ne înfățișează o lume bazată pe profețiile lui Nostradamus. Sub controlul zeilor, fenomenele naturale s-au apucat să devasteze pământul. Pentru a pune capăt acestei apocalipse timpurii, va fi nevoie să înfrângem cei șapte zei, fiecare dintre ei fiind specializat într-un anume board game, într-o confruntare nu fizică, ci intelectuală.

Jucătorul va trebui să dea nas în nas cu Hazard, Gloria, Zulu, Piată, Volutia, Oden și Uxy pe niște planșe virtuale, unde zeii au avut la dispoziție o eternitate pentru a deveni maeștri în jocurile lor. Acțiunile zeilor vor fi controlate de o inteligență artificială de ultimă oră, care le va permite să calculeze toate probabilitățile jocului și să reacționeze ca atare.

[www.devworks.net](http://www.devworks.net)

## Shade: Wrath of Angels



Cenega Publishing a găsit o nouă și interesantă metodă de face publicitate viitorului lor joc, **Shade**, și anume prin intermediul a patru filmulețe informative, ce urmează a fi lansate în următoarele câteva săptămâni. Aceste delicioase scene vor arăta publicului cam cu ce se mănâncă acest third person horror, un action-adventure care promite multe, începând cu detaliile tehnice, mediul unic, precum și gameplay-ul fascinant și atmosfera tenebroasă. Ei bine, dacă aceste filmulețe vorbesc adevărul, ne putem aștepta la o nouă „sperietoare de ciori” în domeniu, care se poate liniștit lua de mână cu tot ceea ce înseamnă thriller, zbierete, peri albi și ridicați în poziție de drepți sau inimioare care bat cu viteza luminii.

[www.shade-game.com](http://www.shade-game.com)

**RTCW2**  
e pe vine...

Potrivit GameBiz, Electronic Arts lucrează la **Command & Conquer 3: Tiberian Twilight**, joc dezvăluit în iunie. Chiar dacă, deocamdată, nimic nu a fost oficial declarat, aprobat sau negat, cunoscând politica EA de a continua orice titlu și de a scoate bani și din piatră seacă, totul e posibil.

### Tabula Rasa amânat

Printr-un mesaj afișat pe site-ul oficial al jocului, producătorul executiv al Ncsoft, Richard Garriott a anunțat cu nonșalanță faptul că MMORPG-ul lor nu va ajunge pe plată așa cum aceștia au promis, în luna mai 2004. Mai mult, se pare că nici după câteva luni de la data anunțată de producători nu vom pune mâna pe acest joculeț. Asta este.

### Știri zilnice:

**PC Games Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>

Portal pentru copii  
între 0 și 99 de ani



[www.clopotel.ro](http://www.clopotel.ro)



## Topul cititorilor PC-Games

Ca să știi ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



**1 DOOM 3**  
(id Software/Activision)  
**N-AM MAI IEȘIT DIN CASĂ** din clasa a IV-a. De ce? Pentru că nenorocitele astea de didigoale din Doom 3 mi-au pus interdicție în afara ladului, băta-le să le bată de nesimțite!

**2 UNREAL TOURNAMENT 2004**  
(Epic Games/Atari)  
**MAY THE FRAG BE WITH YOU**, spuse Cipri, luându-și rămas bun și grăbindu-se să plece în luna de miere, fără a-și uita acasă Redeemer-ul.

**3 GROUND CONTROL II**  
(Massive Entertainment/Vivendi)  
**CÂND E VORBA DE STRATEGIE**, fie ea și real-time, Paul își leagă bine centura de siguranță de scaun, își pune cătușele și începe să... dezinstaleze...

**4 UEFA EURO 2004**  
(EA Sports/Electronic Arts)  
**CHIAR DACĂ ȘI-A LUAT RĂMAS BUN** de la prietenii săi portughezi, talentatul Șerban, nesătul de câte oase a rupt, continue să joace singur...

**5 CHESSMASTER X**  
(Ubisoft/Ubisoft)  
**DUELE MĂREȚE ÎN REDACȚIE**. Paul și Șerban dezbat cu înverșunare o poziție pe care marele maestru Stocky nu o poate câștiga nicicum.

**6 CALL OF DUTY**  
(Infinity Ward/Activision)  
**BĂTRÂN, OBOSIT, DAR VIVACE**, jocul de față îl face mereu pe Jacint să mai împartă un frag-două, dacă nu în realitate, cel puțin virtual...

**7 JOINT OPERATIONS**  
(Novalogic/Novalogic)  
**SHOOTERE MILITARE**, ce alt motiv pentru Ciprian de a îngheba o rețea cu pruncii din cartier, în speranța că aceștia nu îi vor mai zice "nenea"...

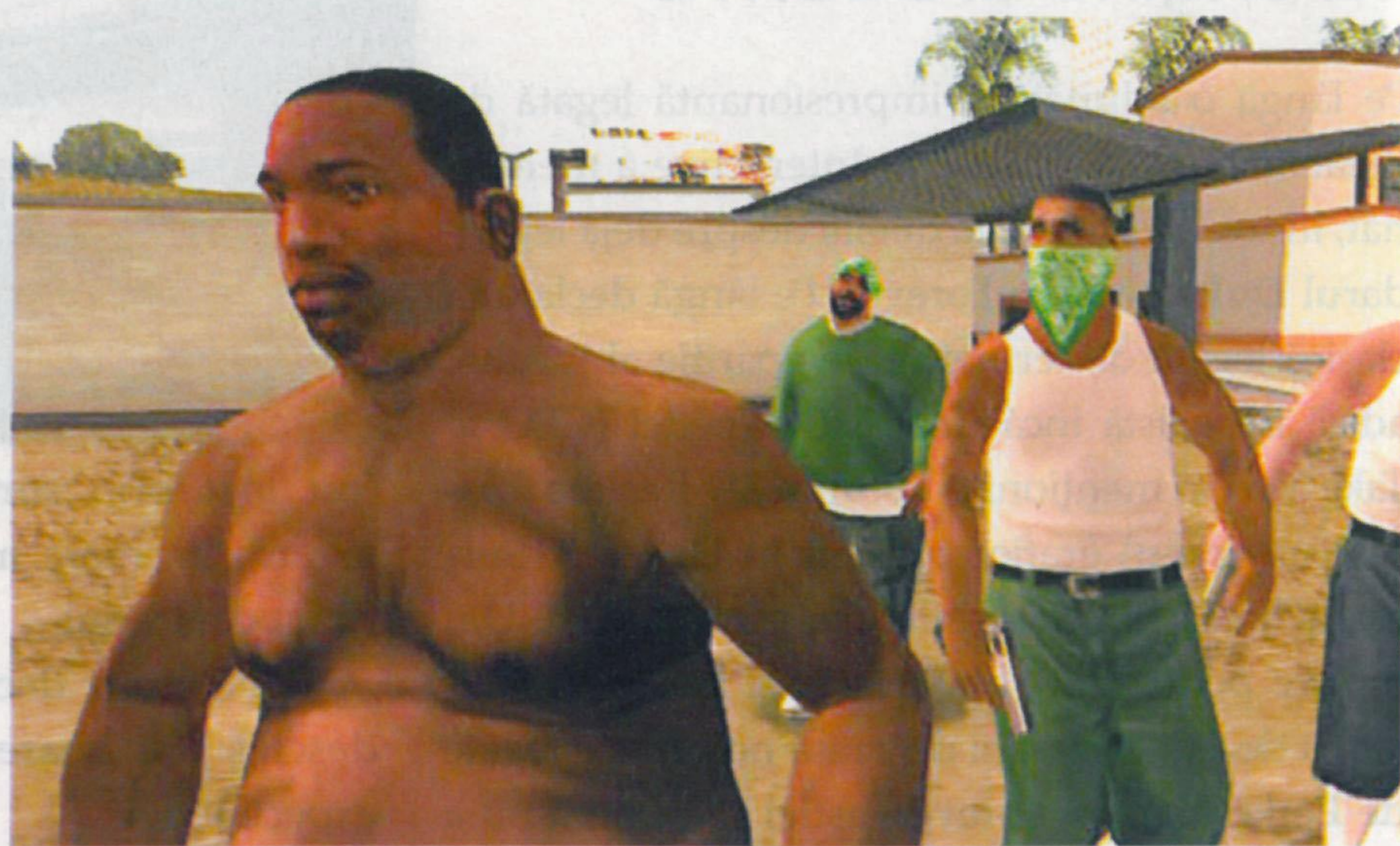
**8 WARLORDS: BATTLECRY III**  
(Infinite Int./Enlight Software)  
**JACINT E SĂTUL**. Nu de mâncare, de aceasta nu se satură niciodată, dar e sătul să nimicească neîncetat hoardele de inamici cu rea-voință.

**9 SOLDIERS: HEROES OF WWII**  
(Best Way/Best Computers)  
**EROI AU FOST, EROI SUNT ÎNCĂ**, și încă or fi în neamul cel nemțesc... err... românesc, mă scuzați, sunt cu gândul doar la măcel. Asta e!

**10 SPELLFORCE: BOW**  
(Phenomic/Best Computers)  
**STRATEGIE, STRATEGIE...** Ce să-i faci, mai sunt și nebuni care joacă strategie. Mai bine spus, vreo 90 de procente din toți nebunii din lume...

## GTA: San Andreas pe PC în 2005!

Despre noul GTA: San Andreas nu prea am mai pomenit până acum, fiind anunțat inițial ca un joc exclusiv de PS2. Însă, fanii controversatei serii a și mai controversaților Rockstar Games pot râsufla ușurați, pentru că cea de-a cincea parte a seriei Grand Theft Auto va apărea și pe PC (probabil la vară), aducând cu ea o lume imensă de joc – de vreo patru-cinci ori mai mare decât cea din Vice City, cu trei metropole americane tipice anilor 1990. De data asta, vom intra în pielea unui negrotei pe nume Carl



Johnson, pe care-l vom putea îmbrăca, îngrășa și tatua în fel și chip.

Gen: Action

Producător: Rockstar

Termen: Trim. III 2005

[www.rockstargames.com/sanandreas](http://www.rockstargames.com/sanandreas)



## The Elder Scrolls IV: Oblivion

După opt zile agonizante de numărători inverse și indicii criptice, site-ul Elder Scrolls ne-a dezvăluit la începutul lunii septembrie partea a patra a celebrei serii de RPG-uri marca Bethesda, subintitulată Oblivion. Surprinzător sau nu, TES IV: Oblivion se află în lucru încă din 2002, urmând a fi lansat – nu se știe când, evident – atât pe PC, cât și pe viitoarele console Xbox 2 și PS3. Primele imagini (scanate) au început deja să-și facă apariția pe 'net, și putem spune că noul engine grafic arată absolut demențial! Sperăm doar ca până la sfârșitul anului să-i putem încropi și noi o avanpremieră mare și lată.

Gen: RPG

Producător: Bethesda Softworks

Termen: necunoscut

[www.elderscrolls.com](http://www.elderscrolls.com)

## Anno 3 în 3D!

După debutul său tacit de la E3 2004, noua strategie economică A.D. a fost dezvăluită recent și în mod public, sub titlul tentativ Anno 3. Primele imagini in-game surprind cum nu se poate mai bine splendoarea noului engine 3D adoptat de producătorul Related Designs (No Man's Land), sub oblăduirea nemților de la Sunflowers. Pentru început, Anno 3 promite să optimizeze aspectul militar al precedentelor 1602 și 1503 A.D., să ofere un control intuitiv și un mod multiplayer atractiv, dar și multe alte inovații.

Gen: Strategie

Producător: Related Designs

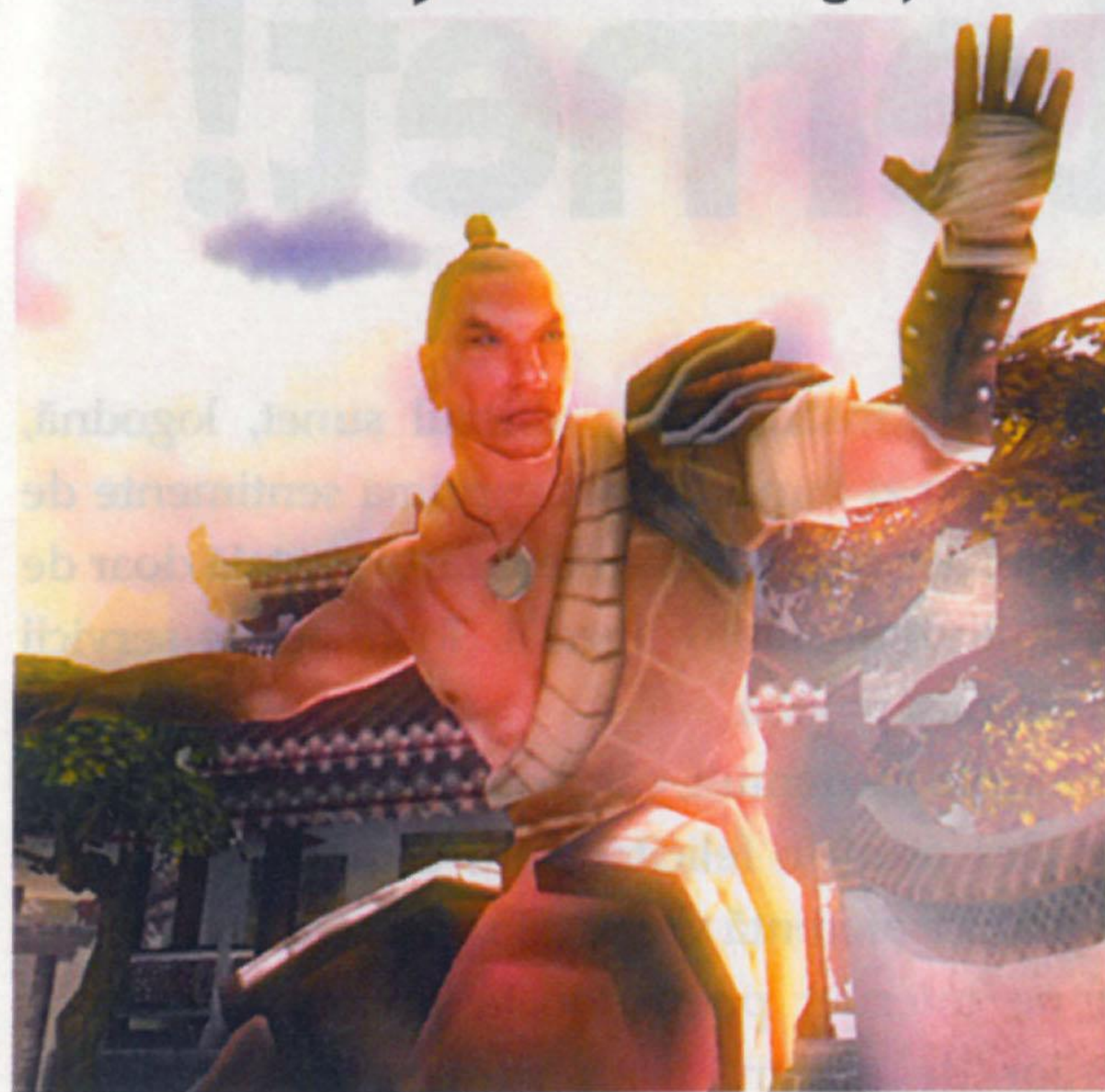
Termen: Trim. IV 2006

[www.anno1503.com](http://www.anno1503.com)





## Jade Empire oare și pe PC?



Agitația ECTS-ului din Londra se pare că l-a cam zăpăcit pe baciul Ray Muzyka, marele șef de trib canadian de la BioWare: într-un interviu acordat pe marginea Action-RPG-ului de Xbox, **Jade Empire**, acestuia i-au scăpat câteva comentarii care ne fac să sperăm și la o viitoare versiune de PC a jocului! Totodată, Ray a precizat, ceva mai sigur pe sine, că **Jade Empire** reprezintă doar primul episod dintr-o întreagă serie de jocuri, ambientate în același univers mistic oriental.

Gen: Action-RPG

Producător: BioWare

Termen: necunoscut

[jade.bioware.com](http://jade.bioware.com)

## Star Trek Online

Iată că cineva s-a apucat, în cele din urmă, să creeze și un MMORPG plasat în universul **Star Trek**! Respectivii sunt Perpetual Entertainment, iar jocul lor de debut – **Star Trek Online** – va fi finalizat de abia prin 2007. Până acum, cel mai interesant aspect al său par a fi misiunile în care vei controla o navă, cu ajutorul unui întreg echipaj de jucători.

[www.startrek.com](http://www.startrek.com)

## Quake IV în presa scrisă

**Quake IV** are toate șansele să figureze și el în cadrul avanpremierelor dintr-un număr nu prea îndepărtat al revistei noastre, socotind că primele imagini și detalii despre joc vor debuta/au debutat deja în presa scrisă de peste mări și țări (PC Gamer). Așadar, după mai bine de trei ani de la dezvăluirea sa oficială, FPS-ul celor de la Raven este finalmente pregătit să-și dea în vileag secretele!

[www.ravengames.com/quake4](http://www.ravengames.com/quake4)

## Dragon Empires anulat

Anul acesta a fost înregistrat deja un număr record de MMO-uri anulate, așa încât n-ar trebui să ne mire că și luna asta am mai tăiat un titlu de pe listă: **Dragon Empires** (de acum fostul MMORPG) a fost anulat ca din senin la începutul lunii septembrie, cei de la Codemasters invocând blestemele "motive tehnice" pentru grava hotărâre luată. Ceva mai recent, pe site-ul jocului au fost și detaliate respectivele "motive" – ca și cum i-ar mai consola cu ceva pe săracii fani...

Gen: MMORPG

Producător: Codemasters

Termen: anulat

[www.codemasters.com/dragonempires](http://www.codemasters.com/dragonempires)



## Seria LMA migrează spre PC



Deși a început ca o serie dedicată exclusiv consolelor, se pare totuși că ediția din acest an **LMA Professional Manager 2005** va ajunge și pe PC-urile noastre, poate chiar înainte de sfârșitul lunii octombrie. Despre LMA am putea spune că e replica celor de la Codemasters, adusă mult mai popularelor serii **Championship Manager** (Eidos) sau **Total Club Manager** (EA). Și, dacă tot vorbirăm de lup, fanii genului ar trebui să stea cu ochii căsați pe site-ul CM-Online.com, care va găzdui webpage-ul **Championship Manager Online**, începând cu luna ianuarie 2005!

Gen: Sport

Producător: Codemasters

Termen: octombrie 2004

[www.codemasters.co.uk/lma2005](http://www.codemasters.co.uk/lma2005)

## Nu în Q4 2004, ci în 2005

Sărbătorile de iarnă vor fi ceva mai sărace decât ne-am fi dorit anul acesta, lansările mai multor jocuri fiind amânate până 'colo în 2005. Într-o ordine complet analfabetică, cele mai notabile ar fi: **Vivisector** (trim. I), **The Roots** (februarie), **Star Wars: Republic Commando** (februarie), **S.T.A.L.K.E.R.** (trim. I), **Runaway 2** (trim. II), **Gulld Wars** (februarie), **Ghost Recon 2** (trim. I), **Dungeon Siege II** (primăvară), **Brothers In Arms** (trim. I) și **Advent Rising** (trim. I).

Lumea lui Aurel, o lume pe care și tu vrei să o descoperi!



Vino să vezi și să te minunezi !!!  
Jocuri online și clasamente, zeci de premii și concursuri. Prieteni adevărați și distracție garantată.

Jurnalul lui Aurel: Pagini Personale cu Alburne Foto  
Forum Jurnal Psiholog copii Concurșuri  
Grupuri de prieteni FanClub Email Download  
Educație: școli grădinite, examene



[www.clopotel.ro](http://www.clopotel.ro)



# Felicitare pe Internet!

**Î**ncă mai păstrez în minte vorba bunicilor mei: "Pe vremea când eram noi tineri, cărțile poștale aveau o valoare sentimentală însemnată". Se trimiteau cărți poștale din excursii, vacanțe, de zile onomastice, de Crăciun, Paști sau chiar și fără un motiv anume. Pe vremea când eram eu copil făceam colecție de multe lucruri, bineînțeles în primul rând timbre, dar mulți colecționau cutii de chibrite, șervețele și normal cărți poștale. Cu cât locul de unde erau expediate era mai exotic sau interesant, cu atât acestea aveau o valoare mai mare.

În prezent, obiectele de colecționat s-au schimbat, cine mai este interesat de cutii de chibrituri, șervețele? În zilele noastre de când s-a „inventat” internetul, și, mai exact, e-mailul, tendința expedierilor cărților poștale este în continuă scădere. Dacă, totuși, trimitem o scrisoare oficială, încă o expediem prin poștă și nu alegem varianta electronică. Dacă suntem în străinătate, în concediu și ne amintim de prietenii noștri sau de rudele noastre, procedăm la fel. Dacă trimitem o felicitare de sărbătorile Paști sau Crăciun alegem tot metoda clasică, prin poștă. Dar odată cu creșterea numărului utilizatorilor de internet s-a schimbat și metoda de a trimite o felicitare.

La fel s-a întâmplat și la noi în țară: s-a lansat noul produs al societății MConet International, servicii de expediere de cărți poștale electronice.

Pare incredibil, dar acest serviciu, în prima lună de la lansare – fără nici o publicitate – a avut un succes neașteptat. Dovada acestui fapt este că în a treia săptămână de la lansare s-au trimis 7245 cărți poștale prin acest serviciu, iar apoi în săptămâna a patra s-au trimis 20205 cărți poștale cu aju-

torul <http://ro.kpl.biz>

Cu ce ocazie puteți trimite o carte poștală apelând la acest serviciu? Practic nu există ocazie pentru care să nu puteți găsi cartea poștală potrivită: puteți găsi cărți poștale adresate femeilor, bărbaților, umoristice sau ușor picante, erotice dar puteți găsi și cărți poștale serioase. Se pot trimite din prietenie, iertare sau pentru exprimarea condoleanțelor, dar și din dragoste, (un buchet de flori pentru aniversarea căsătoriei, poze cu animale, picturi renumite ale pictorilor celebri etc.). În afara călătoriei aveți posibilitatea să trimiteți o carte poștală dintr-o poveste sau sport. Cu ajutorul <http://ro.kpl.biz> bineînțeles

puteți trimite urări de bine, însănătoșire, ultimul sunet, logodnă, cununie, sau numai pentru o zi bună. Se pot exprima sentimente de supărare, tristețe, dragoste, dar se poate trimite o carte poștală doar de dragul de a o trimite, fără vreun motiv special. Toate aceste servicii gratuite le primiți pe o singură pagină <http://ro.kpl.biz>

Să ne gândim la vremurile de demult, când oamenii își exprimau în scris sentimentele mai ales printr-o felicitare sau o carte poștală. Să trimitem și noi, dar cu tehnica aferentă vremurilor noastre, cu ajutorul Internetului, felicitări pe internet pentru toată lumea, prietenilor, rudelor, sau partenerilor de afaceri. Dacă suntem în străinătate, concediu și dorim să le scriem celor dragi, să ne așezăm în fața unui calculator și să accesăm site-ul <http://ro.kpl.biz>, după care nu avem altceva de făcut decât să alegem cartea poștală pentru evenimentul pentru care dorim să-l marcăm, apoi să scriem mesajul și să-l trimitem.

Să le dorim o zi bună celor dragi prin <http://ro.kpl.biz>

MConet România

[www.mconet.biz](http://www.mconet.biz)

director general,

PÁLL ANTAL-ZOLTÁN

## Vedere pentru orice ocazie



# ro.kpl.biz

# MCONET

INTERNATIONAL





DATE

Producător  
Ubisoft Romania

Publisher  
Ubisoft

Termen  
Trim. 1 2005

# Silent Hunter III

partea a VI-a

**Ne-am propus să aflăm luna aceasta câte ceva despre ambarcațiunile ce vor fi incluse în Silent Hunter III, torpilându-l în acest sens pe producer-ul Tiberius Lazăr cu un nou set de întrebări:**

**L**uate la grămadă, câte tipuri de nave de luptă și comerciale, submarine și avioane își vor face apariția în SH3?

În SH3 vor fi peste 70 de nave de luptă și comerciale, plus 20 de tipuri de avioane aparținând Germaniei, Marii Britanii, Statelor Unite ale Americii și Italiei. De asemenea vor apărea și nave sub fanion neutru sau al altor țări beligerante, ca Rusia, Australia, Canada etc.

Traseul, formațiunile și numele navelor de luptă inamice vor fi conforme cu realitatea istorică, pe parcursul campaniei principale?

Compoziția convoaielor (numărul și tipul de nave comerciale, tipul de escortă) va respecta realitatea istorică. De asemenea, cele mai importante rute comerciale vor fi și ele în joc, și vor evolua exact cum s-a petrecut în Al Doilea Război Mondial, în

încercarea de a recrea cât mai fidel sistemul de convoaie aliate.

Ce importanță va avea identificarea navelor inamice și interceptarea eventualelor mesaje radio trimise de acestea?

Identificarea navelor inamice este primul pas în atacul unei ținte. Deși în modul automat identificarea o va face ofițerul de arme (AI), recunoașterea țintei va fi un avantaj pentru "veterani" (vor ști unde să lovească mai eficient, în ce poziție vor avea cele mai bune șanse, ce tip de torpilă e mai potrivit etc.). Tragerea cu torpile în Al Doilea Razboi Mondial este o adevărată "știință", iar SH3 își propune să ofere jucătorilor toate detaliile necesare pentru o experiență cât mai realistă.

Intercepția mesajelor radio ține mai mult de strategie – interpretarea promptă a informațiilor despre un contact radio poate avea diverse consecințe: o confruntare cu noi ținte descoperite din cauza mesajelor radio, avertismente despre forțe anti-submarine aflate în apropiere sau pur și simplu o identificare precisă a țintei – element care va fi recompensat în joc (câștig de experiență și prestigiu pentru echipaj).

Vor exista și misiuni în care vom fi ajutați de nave germane, în luptele de suprafață?

În cadrul campaniei dinamice vor exista operațiuni ce implică cooperarea forțelor navale de suprafață și aeriene germane. Spre exemplu, jucătorii se pot aștepta să lupte alături de nave militare germane în Marea Nordului, în operațiunile ce au precedat invazia Norvegiei, sau să colaboreze cu bombardierele germane și italiene în Marea Mediterană.

Vom putea recunoaște fiecare tip de submarin, doar după aspectul său interior? Sau după câte salamuri și costițe afumate atârână prin el? :)

În SH3 jucătorul va putea controla cele 4 tipuri de submarine de luptă germane în 10 versiuni. Asta va include submarinele de coastă de tipul II, continuând cu tipurile oceanice VII și IX, și terminând cu "elektro-boat-ul" tip XXI. Detaliile fiecărui tip de submarin vor fi specifice atât în interior, cât și în exterior, cu un mare nivel de acuratețe (salamurile și costițele nu se includ la "detalii specifice" J).

Cunoscătorii se pot aștepta să recunoască cu ușurință caracteristici specifice fiecărui tip.

[www.silent-hunteriii.com](http://www.silent-hunteriii.com)

A CONSEMNAȚ ȘERBAN STOKKER

[serban@pcgames.ro](mailto:serban@pcgames.ro)

**PC Games Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>



## Linux pentru simulările de luptă

Au fost date publicității noi detalii privind supercomputerele puse în funcțiune de sisteme Linux achiziționate de Ministerul de Justiție al SUA. Nu e secret că acestea au fost cumpărate cu scopul de a rula simulări militare complexe. Acestea sunt sisteme Linux Networx Evolucity echipate cu 256 de procesoare fiecare și sunt menite să simuleze diferite situații de catastrofă. Cele două sisteme recent instalate fac parte din comanda de șase supersisteme pe care a făcut-o Pentagonul lui Linux Networx. Cel mai puternic va fi sistemul echipat cu nu mai puțin de 2132 de procesoare.

## Catalyst 4.9 pentru Doom III și UT2004

În sfârșit, ATI a terminat și a publicat versiunea finală a driver-ului Catalyst 4.9, de la care se așteaptă o creștere de performanță în jocurile de top a ultimei perioade. Acest lucru înseamnă pentru posesorii plăcilor Radeon X800 Xt o creștere de performanță de la 10 până la 15 procente în cazul lui Doom III cu anti-aliasing-ul pornit. În plus, conform afirmațiilor producătorului, instalarea noului driver va duce la o importantă îmbunătățire de performanță și în cazul lui UT 2004, folosind setările de 6x Antialiasing și 16x Anisotropic-filtering. Catalyst 4.9 va corecta și unele erori întâlnite în Far Cry 1.2, XIII, Serious Sam SE și multe alte jocuri.

## Hartă gratuită pentru Doom III

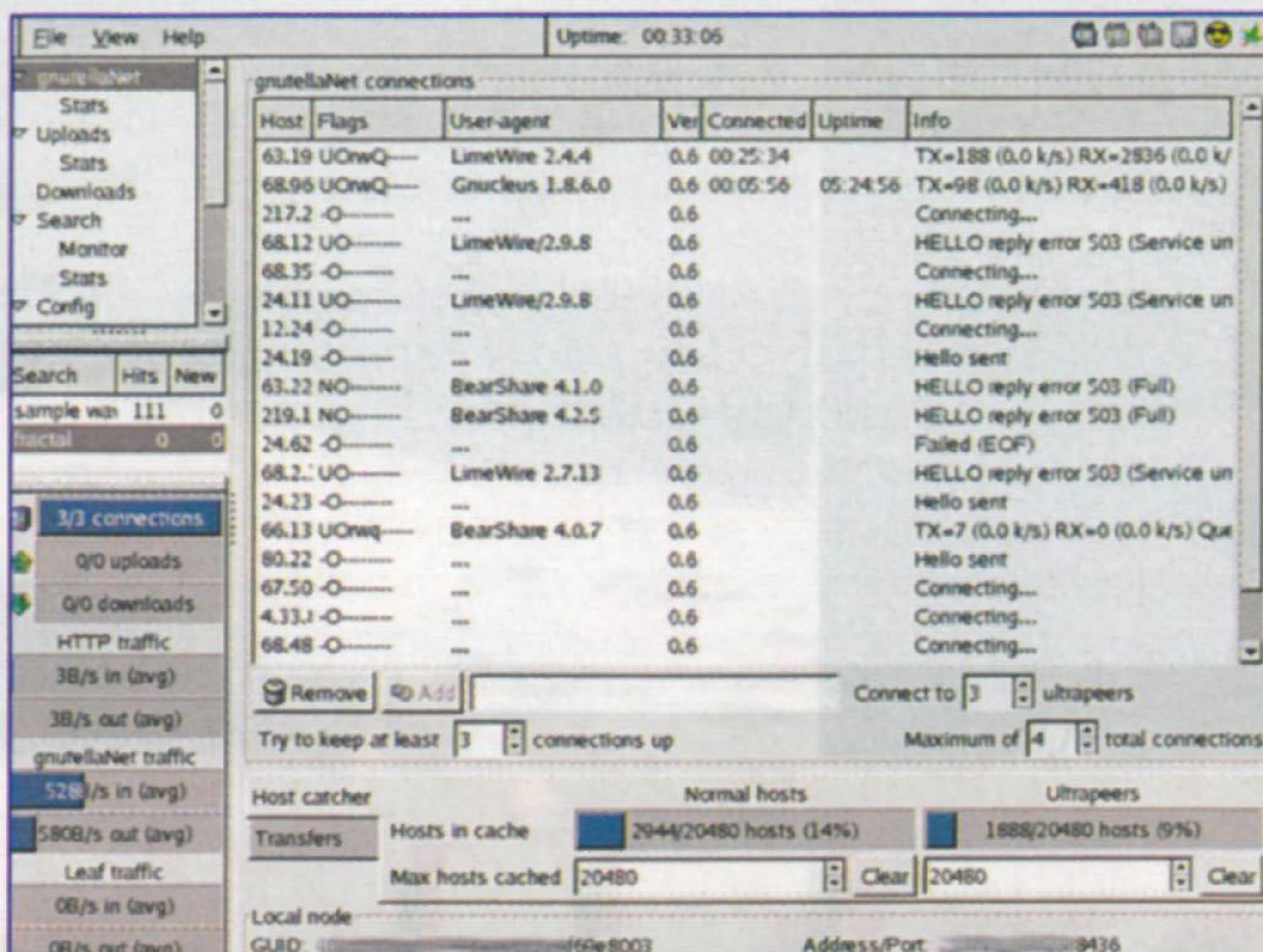
Ca să profite de succesul lui Doom III, cei de la Via au recurs la o schemă de marketing interesantă. Ei au publicat pe site-ul lor, Via Gamers Arena, o hartă de multiplayer, care să profite din plin de posibilitățile engine-ului grafic al jocului. ViaVGA DM1 este o reclamă vie a producătorului de componente hardware, la fiecare pas apărând logo-ul firmei. Cei interesați pot descărca gratuit harta de pe adresa [www.viavga.com](http://www.viavga.com).

## AMD contra Intel

Într-un sondaj realizat de compania de cercetare a pieței Current Analysis, se arată că PC-urile dotate cu procesoare AMD s-au vândut mai bine în SUA decât cele cu procesoare Intel. În ultima săptămână analizată, care s-a încheiat la 21 august, AMD a depășit vânzările Intel cu 8 procente, realizând 54% din totalul vânzărilor de retail din SUA.

## Vânătoare de pirați P2P

Recent poliția din Statele Unite a descins în cinci case și la reședința unui provider de Internet. Percheziția a fost anunțată ca o acțiune federală din cadrul programului Ministerului de Justiție împotriva pirateriei, care se răspândește prin



intermediul programelor P2P. Poliția a confiscat numeroase calculatoare, aparate electronice și software în cadrul raidurilor, care au avut loc în Texas, New York și Wisconsin. Scopul acestei acțiuni a fost anihilarea celor cinci rețele principale, care se ocupau de distribuția ilegală a filmelor, jocurilor și înregistrărilor muzicale protejate de drepturile de autor. Conform declarațiilor autorităților americane în spatele acestor rețele s-a aflat o organizație de crack-eri autointitulată Underground Network. Ca să aibă cineva acces la această rețea trebuia să aibă la share minimum 100 de GB. Teoretic această acțiune neglijează programele arhicunoscute ca Kazaa sau Gnutella având în vizor rețelele care folosesc tehnologia Direct Connect dezvoltată de firma NeoModus.

## Yahoo la tribunal

Compania Yahoo s-ar putea să fie nevoită să răspundă în fața unui tribunal francez, pentru că nu a limitat din timp accesul userilor francezi la informațiile legate de comercializarea diferitelor obiecte cu însemne naziste, de pe site-urile Yahoo americane. În 2000, un tribunal francez i-a dat lui Yahoo un termen de trei luni ca să instaleze filtre, care să interzică accesul userilor din Franța la informațiile legate de comercializarea obiectelor cu conotații



naziste sau să introducă măcar o taxă de acces. Această decizie a fost luată în urma unor plângeri depuse de Uniunea Studenților Evrei din Franța (UEJF) și de Liga Împotriva Rasismului și Anti-semitismului (LICRA). Publicarea unui astfel de conținut este ilegală în Franța, însă Yahoo a obținut o hotărâre din partea Curții Judecătorești din Northern District of California con-

form căreia hotărârea tribunalului francez nu este aplicabilă în SUA. Luni însă, Curtea de Apel americană a respins hotărârea tribunalului american, reaprinzând discuțiile și punând din nou sub semnul întrebării dacă Yahoo este responsabilă sau nu în fața legii franceze pentru informațiile postate pe portalul yahoo.com.

## Microsoft își lasă amprenta

Gigantul Microsoft și-a prezentat noua linie de tastaturi și mouse-uri ce include și câteva modele cu cititor de amprente digitale care scanează degetul utilizatorului, nemaifiind necesară identificarea prin username și parolă, atunci când folosești servicii online sau când te loghezi la calculator. Noile produse sunt destinate consumatorilor de acasă și din birouri fiind recomandate pentru o utilizare "de conveniență". Parolele greu de ghicit sunt încă recomandate pentru informațiile personale sau sensibile cum ar fi cele financiare sau pentru accesul rețelelor din

corporații, au afirmat reprezentanții Microsoft. Pe lângă aceste ciudățenii producătorul de hardware și software a prezentat de asemenea, o tastatură ușor curbată, cu tastele situate la un unghi de 6 grade. Acest nou design asigură o poziționare mai naturală a mâinii și încheieturii, fără să renunțe la layout-ul deja bine cunoscut al tastaturilor tradiționale.





În sfârșit, poți să te bucuri de un sunet surround de calitate în filmele pe DVD și în jocurile de pe PC-ul sau consola ta video

# SUNETUL SURROUND

## Design modern și atractiv

Putere totală: 60W RMS  
Subwoofer 35 W în incintă de lemn  
2 sateliți x 12.5W ecranati magnetic  
Telecomandă pe fir cu mufă căști și  
potențioetre Power/Volum - Bass - Înalte



**XPS 2.100** SILVER  
EXTENDED PERSONAL SOUND

## Sunet de înaltă fidelitate

Putere totală: 90W RMS  
Subwoofer 40W în incintă de lemn  
5 sateliți x 10W ecranati magnetic  
Telecomandă pe fir cu mufă căști și  
potențioetre Power/Volum - Bass - Rear



**XPS 5.100** SILVER  
EXTENDED PERSONAL SOUND

Compatibile cu PC / DVD player  
PlayStation® 2 / Xbox® / GameCube™

[www.hercules.com](http://www.hercules.com)

unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro

roduse disponibile în toate magazinele de specialitate





## DATE

**Producător**  
Creative Assembly

**Publisher**  
Activision

**Termen**  
22 septembrie 2004

Una dintre cele mai palpitate calități ale ființei aproape umane a fost, din totdeauna, arta de a-și bate cu zelos aplomb semenii mai puțin capabili. **Încă din timpuri imemorabile am putut asista la războaie, care mai de care mai spectaculoase și mai pline de emoții, iar multe dintre ele își merită locul în istorie.** Mai mult chiar, unele își merită prezența pe calculatoarele noastre.



**P**roducătorii de la Creative Assembly și-au luat în serios rolul de promotori al celui de al treilea titlu din seria **Total War**, începând, după cum era și de așteptat, cu un studiu aprofundat al feedback-ului primit de pe urma celorlalte două jocuri de succes, **Shogun: Total War** și **Medieval: Total War**. După ce s-au spetit puțin cu cifre, vânzări, bla bla, chestii administrative, producătorii au găsit în sfârșit o metodă viabilă de a îmbunătăți seria **Total War** și de a o face longevivă. Ca bunică-mea. Iar dacă cea mai importantă și băta-

toare la ochi inovație o constituie, evident, motorul grafic 3D, capabil să randeze mii de soldați supărați la un loc pe ecranul monitorului, există pagini și pagini care descriu în amănunt o grămadă de îmbunătățiri și alte chichițe ale jocului.

Unul dintre mărețele țeluri ale lui **Rome: Total War** a fost acela de a oferi jucătorului un gameplay viabil și puternic, fără ca acesta să fie nevoit a mai răsfoi, plictisit, manualul. Acest lucru a fost posibil prin integrarea in-game a mai multor advisori care se vor ocupa cu inițierea ta în diversele aspecte



**PREAMĂREȚELE ZIDURI** tronează majestuos, în așteptarea unor mici ghiulele de foc. Mult doritul cadou e pe vine...



**GALERIA ROȘ-ALBASTRĂ ESTE** pregătită de atac. Undeva, în față, inamicii canini promit o încheștare de zile mari...



**ARTIFICII, MICI, BERE, TOATE** cele trebuincioase unei petreceri reușite. Dacă mai pui și ambulanța, totul e OK



**TU EȘTI MIRCEA?** Da, măi, pictură de Rembrandt! Am venit să mi te-nchini! Dacă nu, îți cer o bere și o coadă de rechin!

ale jocului, beneficiind de o răbdare de-a dreptul fascinantă. Astfel, colțul din stânga sus al monitorului va fi mereu ocupat de un fel de advisor care, în timpul tutorialului, te învață tot ceea ce trebuie să faci, de la spălătul scutecelor până la manevrarea unei armate pe câmpul de luptă. În timpul campaniei propriu-zise, sfătuitoarea noastră va sta pitit pe undeva, prin păpușoi, însă doar un click pe mecla sa impasibilă ne va oferi toate informațiile de care avem nevoie. În acest fel, dacă nu avem habar ce didigoaie de clădire să construim în oraș, advisorul ne va sugera una, venind, bineînțeles, și cu răspunsul la eterna întrebare a n00b-ilor: De ce?

O altă inovație reușită față de titlurile precedente o constituie posibilitatea ca, odată cu începerea jocului, să selectăm două dificultăți diferite, una pentru campania propriu-zisă (practic partea de strategie), și alta pentru bătălii. Asta înseamnă că jucătorii care preferă să joace campania

turn-based, pot opta pentru o dificultate mai mare (și, implicit, pentru un grad de provocare mai mare) astfel, reducând dificultatea bătăliilor sau, mai mult, rugându-l frumos pe nenea calculator să se ocupe el de acestea, generând automat rezultatele sângeroaselor confruntări. Iar dacă suntem niște împătimiți ai măcelurilor, ca orice gamer adevărat care se respectă, atunci ne putem concentra mai mult asupra bătăliilor, minimalizând dificultatea părții de strategie turn based.

După ce vom alege facțiunea preferată și vom începe jocul, vom avea în față o cu totul nouă hartă randată 3D, care ne înfățișează Europa Mediteraneană în toată gloria sa din acea perioadă. Spre deosebire de titlurile anterioare, harta nu va mai fi împărțită în provincii și teritorii, producătorii luând decizia de a ne-o prezenta ca pe un întreg. Asta înseamnă că trupele noastre nu vor mai "sări" de la provincie la provincie atunci când dorim să le mutăm pe hartă, ci vor ocupa la

propriu bucățica de pământ pe care se află, iar când se vor deplasa, o vor face traversând harta. Din punct de vedere strategic, această modificare pare a fi una de bun augur pentru jucătorii tactici, deoarece, dacă "plantăm" un escadron de guerilla (Che Guevarra ne-a învățat multe) într-o trecătoare muntoasă, un alt corp armat inamic ce vrea să treacă pe acolo va trebui să-și încerce norocul într-o bătălie pe viață și pe moarte cu vajnicii apărători ai trecătorii. În același timp, amplasarea trupelor în diverse puncte strategice ale hărții va crește în mod evident profunzimea strategică a campaniei, precum și a jocului în multiplayer. Nu mai trebuie menționat că relieful va juca un rol deosebit de important, armatele care se află pe teren înalt având un avantaj clar asupra celorlalți, și așa mai departe.

Meseria noastră în timpul campaniilor va fi aceea de a câștiga putere și prestigiu. Să nu uit, și teritoriu. Fiecare dintre cele trei familii romane puse la dispoziție va avea aria ei de influență, care va fi susținută la

**MANECHINELE DE LA C'ANINE** cuceresc fâșia Gaza și afișează malițiosul banner cu "Pe aici nu se trece!"







UAAAAAAAAAAAA! nici pe Roller Coaster nu prinzi o asemenea viteză! E drept, aici cam doare, dar asta e...



POMPIERII ROMÂNI își fac treaba mai ceva ca la Mihăilești, invitându-se cu drag unul pe altul să se apuce de treabă.



RÂNDUL DE LA CANTINĂ depășește așteptările. Soldății cu frigăruile goale, se îngheșuie să-și primească porția.

rândul ei de numărul de orașe deținute. Orașele au în joc o importanță foarte mare, ele nu numai că generează verzișori și euroi, dar sunt singurele surse de unități. Datorită importanței lor strategice, vom avea posibilitatea de a contribui la siguranța acestor orașe, prin construirea de noi clădiri, cum ar fi templele, care ne vor da un boost la influență. Din nou, dacă nu ne simțim în stare (sau nu avem chef) de atâta micromanagement, putem ruga frumos un nenea guvernator să se ocupe de aceste probleme administrative, stabilindu-i diverse obiective, de la creșterea puterii

fiscale a orașului până la concentrarea asupra structurilor militare. Vom putea să ne jucăm și cu taxele, cu toate că taxe mari înseamnă, în mod evident, o scădere a productivității orașelor și o șansă foarte mare de revoltă dacă nu vom fi atenți.

La începutul campaniei, familia noastră va porni cu un număr nesemnificativ de orașe și vom fi dependenți de diversele misiuni pe care Senatul, în eterna sa generozitate, ni le oferă. De exemplu, Senatul poate dori să ne testeze capacitățile de războinici, ordonându-ne să cucerim Cartagina în 10 ture. Dacă reușim să ducem la bun sfârșit misiunile primite, vom primi recompense financiare precum și o creștere semnificativă a prestigiului. Acest lucru înseamnă că membrii familiei noastre vor avea șanse tot mai mari să ocupe un post important în Imperiu (dacă te cheamă Năstase, oricum le ai asigurate), fapt ce va duce la creșterea influenței. Problema e că, cu cât vom deveni mai puternici, cu atât mai mult Senatul și facțiunile rivale vor începe să cârcotească pe la spate (ca babele din scara blocului). Astfel, vom fi nevoiți să păstrăm un delicat balans pe tot parcursul campaniei, încercând să formăm

alianțe militare sau parteneriate comerciale. De asemenea, vom avea acces la diverși asasini (\*drolls\*), pe care îi putem liniștiți trimite să ne facă treburile murdare, cum ar fi asasinarea diverșilor generali ce își susțin moral armatele.

Partea de combat se vrea a fi una extrem de realistă. Astfel, infanteria poate face varză cavaleria, arcașii bat infanteria, iar cavaleria zdrobește arcașii. Dacă toate acestea sunt adevărate în esență, câștigarea bătăliilor este, totuși o problemă de tactică. Armata (Ultra) este, după cum repede ne vom da seama, o organizație imensă care se poate prăbuși într-o milisecundă dacă nu este condusă și organizată bine. Asta înseamnă că va trebui să fim extrem de atenți nu numai la mișcările inamicului, ci și la activitatea trupelor noastre. În general, este o idee bună să ne plasăm infanteria și sulitașii în față (ne-a învățat Mao), cu arcașii și restul trupelor ranged bine protejate în spate, iar cavaleria pe flancuri. Evident, nu va fi chiar atât de simplu. În primul rând, relieful este un factor ce ne poate îngreuna dezvoltarea, deoarece bătăliile nu sunt duse niciodată pe suprafețe plate. Vom întâlni mereu păduri, sate sau un deal cât de mic, ce va prezenta provocări tactice. De asemenea, morala trupelor este un factor decisiv. Este recomandat să avem o armată mică, dar de elită, decât una mare, plină de boboci cu caș la gură. În cel de-al doilea caz, este nevoie doar ca vreo doi soldăți să o ia la sănătoasa pe coclauri, pentru ca toată armata să se împrăstie ca praful în vânt.

**Rome: Total War** este unul dintre cele mai așteptate titluri de strategie ale momentului. Dacă toate promisiunile producătorilor se adevăresc, atunci va fi un joc de milioane. [www.totalwar.com](http://www.totalwar.com)

PAPA NASHU

paul@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>





**FII DJ.  
FII DJ ADEVĂRAT.  
FII DJ ADEVĂRAT LA UN PREȚ ADEVĂRAT.**

**DJ CONSOLE**



panou spate



panou față

**ACASĂ**

**LA PETRECERE**

**ÎN CLUB**

Revoluționara Hercules DJ Console îți oferă acces la toate instrumentele unui DJ profesionist, fără a fi nevoie să cari lăzi de discuri. Doar conectezi laptopul sau PC-ul, niște boxe și începi. Dacă vrei, conectezi căștile sau microfonul și ești un DJ de nivel profesionist acasă, la o petrecere sau la club. Tot ce ai nevoie este aici!

- Plays Mp3's, WMA, .Wav, CD's
- Includes 24 bit sampling, 48KHz USB sound card
- 6 independent outputs - surround sound ready
- Stereo line inputs
- Midi in/out, General Midi
- Optical & co-axial SPDIF input/output
- Bundled with a large suite of DJ software
- Compatible with some other DJ software
- 43 assorted buttons, wheels, knobs, high quality ALPS faders

- Durable ABS plastic carrying case converts to slip-proof base, shoulder strap
- Phosphorescent keys allow you to see control surface in low light
- Loop sample, cue, match beats, cross fade, scratch, EQ, effects, change pitch, quick search for songs
- Monitor while playing, talkover attenuation
- 102dB ADC, 106dB DAC
- USB 2 & 1 compatible
- ASIO 2.0 compatible



**THE HERCULES DJ CONSOLE...UNREAL!**

**149 €\***

Unic importator:  
Ubisoft România  
Str. Siret nr. 95,  
Sector 1, București  
Tel.: 021-5690600  
Fax: 021-5690601  
e-mail: sales@ubisoft.ro

[www.hercules.com](http://www.hercules.com)

\* Preț de vânzare recomandat. Nu include TVA

Modus disponibil în toate magazinele de specialitate

**best**  
computers

**DC**  
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

**Ultra PRO**  
Computers

**SENORG**  
ROMANIA SRL

**alliance**  
computers

**divertax**



DATE


Producător  
Black Hole games

Publisher  
EA Games

Termen  
Trim. IV 2004

# Armies of Exigo

**A trecut ceva timp de când am văzut ceva la fel de excitant ca StarCraft - un RTS aproape perfect balansat cu o energie nemaipomenită.** Băieții de la Black Hole vor să atingă, ba chiar mai mult, dacă e posibil, să întrecă succesul legendarei creații Blizzard.

 nainte de **StarCraft**, diferențele dintre facțiunile dintr-un RTS tipic constau doar în niște unități și eventual câteva clădiri, restul elementelor fiind doar ajustări cosmetice. Ne jucam în draci cu acești brontozauri și ne plăcea pentru că erau distractivi. În acea perioadă, de mult apusă, acele jocuri erau arhi-suficiente. Dar cei de la Black Hole Games vor să facă prin proiectul lor, **Armies of Exigo**, o revoluție cel puțin la fel de mare cum a fost la vremea sa **StarCraft**.



Asemănător creației celor de la Blizzard, și aici vom avea de-a face cu trei tabere adverse (human, Beast Horde, Fallen) care-și dispută supremația asupra unui tărâm feeric, pe parcursul a 36 de misiuni single-player.

Din câte am auzit, va fi o răsturnare de situație neașteptată la sfârșitul jocului, dar firul epic se învâluie încă într-un val de mister și bârfe. Fiecare dintre cele trei facțiuni necesită un stil de joc diferit: oamenii sunt mai mult defensivi, în timp ce hoarda preferă un stil de luptă mobil (ei se află într-o perpetuă mișcare asemenea triburilor migratoare), iar rasa Fallen se răspândește mai lent și silențios, precum veninul din corp.

Una dintre cele mai

interesante inovații a jocului o reprezintă împărțirea nivelelor în două: în afară de suprafața spațiului de joc ne vom putea coborî și sub nivelul solului. Acest proces va presupune construirea unor clădiri asemănătoare cu catacombele care facilitează accesul la cavernele subterane.

Pe unele hărți vom găsi și puncte de acces naturale la rețeaua de tuneluri. Oamenii vor putea apela la abilitățile unor mineri care vor putea crea galerii prin care să unească diferitele porțiuni subterane (un fel de scurtături). Aceștia nu trebuiesc confundați cu țărani care adună materiile prime ale jocului (aur, lemn, cristale etc.). Spre deosebire de ei Beast Horde și Fallen nu construiesc modalități fizice de a accede la aceste pivnițe naturale. Bestiile hoardei se pot metamorfoza într-o formă gazoasă astfel putând trece de obstacolele din calea lor. Când adoptă această formă ei sunt imuni la orice fel de atac, dar la rândul lor nici ei nu pot ataca. În plus, tunelurile săpate de oameni au un mare dezavantaj: se pot surpa. Acest lucru nu duce însă la pierderea unităților care traversau tunelul. Ele

vor fi teleportate înapoi la locația din care au pornit. Unitățile Fallen pe de altă parte se folosesc de portaluri interdimensionale.

Trebuie să amintim și de un al treilea spațiu, chiar dacă nu se știe încă rolul lui exact. Conform planurilor originale spațiul aerian poate fi folosit doar pentru transportarea a cel mult unei duzini de unități. Nimic nou până acum. Dar dacă amintim că, de exemplu, arcașii din aceste vase zburătoare pot riposta la atacul venit de la sol, lucrurile imediat sună mai interesant.

Pe de altă parte, în demo am văzut deja niște monștri înaripați (probabil au băut prea mult Red Bull) asemănători cu niște dragoni, care luptau de partea hoardei.

Beast Horde dispune și de alte avantaje. De exemplu țărani lor sânguincioși nu sunt la fel de vulnerabili ca iobagii umani, ba mai mult pot fi transformați în unități de luptă în toată regula. O altă deosebire esențială este modalitatea de obținere a hranei atât de necesare construirii unei armate de temut. În loc de construirea de ferme, cei din hoarda preferă să crească niște boroni





**MNOAH, LASĂ, NU FII SUPĂRAT** Se trage și săptămâna viitoare



**RAID MUSCĂ AND TÂNȚARI** rade tot, și nu lasă nici o pată!

(creaturi asemănătoare cu bizonii), care pot să se implice și în luptă, făcându-ne zile fripte. Experiența unităților căzute la datorie (și care se fugăresc deja în Valhalla) se împarte între unitățile rămase în picioare.

Nici metoda de însănătoșire a unităților nu e la fel. În timp ce oamenii se folosesc de preoți (care după un mic upgrade pot invoca și vrăji ofensive), hoarda sacrifică unități pentru a recupera hit points-urile pierdute a celorlalte unități. Cei din tabăra Fallen nu trebuie să facă altceva decât să se adune în jurul vreunei clădiri. Acestea, în mod asemănător bisericilor umane, dispun de o aură vindecătoare.

De asemenea, țăranii rasei Fallen, asemănători cu niște insecte supradimensionate, ripostează vehement dacă sunt atacați. Trăsătura distinctivă a acestei rase este faptul că experiența câștigată în timpul luptelor grele nu este deloc pierdută. Fiecare unitate nou produsă se „naște” deja la același nivel de experiență cu veteranii (cu condiția să mai fie în viață câțiva!). Putem să bănuim că această a treia rasă se va specializa pe unități puternice produse în timp mai îndelungat. Luptătorii fiecărei rase vor putea acumula experiență putând să atingă cinci nivele.

Chiar dacă inițial nu erau planificați eroi, în nivelul din de

mo-ul jocului am primit doi. Așa că în această privință mai bine așteptăm să vedem versiunea finală. Un lucru se poate însă spune încă de pe acum: unitățile, grupate în formații, nu umblă hai-hui pe hartă, ci urmează veteranii. Atacurile concentrate și dirijate sunt mult mai eficiente decât să lăsăm fiecare unitate să se ia de piept cu un vrăjmaș mai puțin simpatic.

Cum se vede și din demo, din punct de vedere grafic n-avem de ce să ne plângem. Artiștii și designerii s-au străduit să realizeze o lume magică, ca din basme, și pot să spun că au reușit. Texturile sunt foarte detaliate, iar animația personajelor este fluidă și pare naturală. Dacă mai adăugăm și superbe efecte de iluminare, engine-ul grafic este complet și încântător.

Dacă producătorii reușesc să echilibreze cele trei rase, asigurând totuși un gameplay unic pentru fiecare, *Armies of Exigo* s-ar putea dovedi a fi o surpriză extrem de plăcută în concursul cam obosit al RTS-urilor.

Vom vedea la sfârșitul acestui an!

PAPPARAȚINT

[jacint@pcgames.ro](mailto:jacint@pcgames.ro)

**PC Games Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>



**INSTANTANEU CU CIPRIAN** luând parte la negocierile pentru recuperarea preafrumoasei sale soții.



**PELERINAJUL LA MECCA ȘI MEDINA** a avut o mică oprire la restaurantul japonez, unde s-a consumat mult SAKE!



**PENTRU CĂSUȚA DIN PĂDURE**, se dă o bătălie strașnică între pitici, vulpe și care o mai vrea să stea și el aici.



DATE

Producător  
Firefly Studios

Publisher  
Take-Two

Termen  
martie 2005

# Stronghold 2

Dacă istoria într-adevăr se repetă, iar repetiția e muma înțelepciunii, atunci iubitorii strategiilor medievale ar trebui să se pregătească de pe acum, pentru primăvara anului 2005 - când **britanicii de la Firefly plănuiesc să finalizeze al treilea titlu din reductabila lor serie Stronghold și, totodată, să redefinească tot ceea ce înseamnă asediu și simulare a vieții de castel.**

**C**u doi-trei ani în urmă, **Stronghold** și continuarea sa **Crusader** deveneau o nouă referință în domeniul jocurilor de strategie medievală, surprinzând grandoarea construirii, apărării și cuceririi castelelor. Producătorul britanic Firefly nu s-a mulțumit însă

cu atât, ci s-a pus pe lucru asiduu și, la sfârșitul lunii august, ne-a lăsat cu gura larg căscată, prin dezvăluirea noului **Stronghold 2**. Nici că aș putea descrie în cuvinte imensul entuziasm cu care a primit Cipri vestea, ori teroarea ce m-a cuprins pe mine, la gândul viitoarelor cafeteli multiplayer intra-redacționale - respectiv a umilinței îndurate pe vremea crâncenelor bătăute din **Stronghold: Crusader**, pe care le pierdeam în mod constant cu surle și trâmbițe.

Fără îndoială, primul

lucru care se remarcă la **Stronghold 2** este noul său engine grafic 3D, dezvoltat chiar de Firefly, ce va permite afișarea lejeră a câtorva sute de trupe, cu toate zidăriile și decorurile aferente. De fapt, din spusele creatorului seriei Simon Bradbury, limita superioară s-ar ridica pe undeva pe la 1000 de unități, iar producătorii au de gând să exploateze din plin acest potențial.

În plus, am mai aflat că britanicii vor folosi și pachetul de animație Lifestudio:HEAD al firmei Lifemode Interactive, pentru punerea-n mișcare a soldaților și țăranilor din joc. Rezultatele acestuia au putut fi admirate, de pildă, în **Silent Storm**-ul rușilor de la Nival, unul dintre cele mai bune jocuri de strategie ale anului trecut.

Ca o consecință a adoptării noului engine 3D, producătorii sunt capabili acum să detalieze

până la extrem viața și agitația dintre zidurile castelelor. Dar, în același timp, ne încredințează că managementul în sine și construcția fortărețelor vor fi la fel de facile, precum în părțile anterioare. Jucătorul își va putea seta cu ușurință perspectiva optimă din care să urmărească acțiunea, îndepărtându-se pentru a cuprinde pe ecran cât mai mult teren sau, dimpotrivă, delectându-se cu urmărirea îndeaproape a activităților din castel - porcii care se bălăcesc prin noroaie; măcelarul iubitor care-i ia, îi spală și-i tranșează; iar apoi bucătarul care-i gătește Lord-ului o friptură succulentă. De altfel, în **Stronghold 2** vor exista aproape 20 de asemenea lanțuri de producție, atât de necesare dezvoltării economico-agrară, umplerii vistieriei și adunării unei armate reductabile.

În total, vom avea la dispoziție





cam 140 de clădiri și structuri destinate fortificării, iar poziționarea acestora va fi chiar mai importantă decât în primele părți. De exemplu, casele vor trebui amplasate cât mai aproape de cetate, așa încât Tax Collector-ul (un tip cam cătilent...) să poată aduna de la fiecare dările, în cel mai scurt timp posibil. De acum încolo nu va mai merge schema cu construirea caselor undeva la mama naibii, în afara pericolului, deci aviz amatorilor!

Un alt motiv pentru a trata cu mai multă atenție partea de dezvoltare este acela că, deseori, vom fi nevoiți să rezistăm cu același castel pe parcursul mai multor misiuni. Dacă în primele misiuni va fi suficient să facem față câtorva atacatori răzleți, în următoarele ar putea fi nevoie să efectuăm unele mici-mari schimbări structurale, pentru a rezista asediilor unor armate bine organizate. Și la acest capitol, se remarcă o noutate extrem de importantă – anume faptul că nici o unitate (umană) din **Stronghold 2** nu va mai fi capabilă să dărâme ziduri, punându-se astfel capăt câtorva situații de-a dreptul aberante, din primele părți. Succesul oricărui asediu va fi condiționat acum de construirea echipamentelor de asediu corespunzătoare: scări, catapulte, Siege Towers și așa mai departe, toate acestea necesitând cantități generoase de resurse (bani, lemne, piatră), dar și o groază de timp. Va fi interesant de urmărit desfășurarea propriu zisă a asediilor, engine-ul 3D fiind pus și aici la treabă, pentru a reda în detaliu luptele de pe scări, din turnuri, pe zidurile cetății și chiar în interiorul clădirilor. O parte din acoperiș și ziduri vor deveni transparente, în astfel de situații, pentru ca jucătorul să nu piardă nici o clipă controlul asupra unităților sale. Lord-ul va rămâne în continuare o unitate controlabilă și extrem de puternică, iar pierderea lui va duce la înfrângerea imediată și necondiționată.

În mod normal, însă, mutarea

**SĂ TE DAI CU CAPUL DE TOȚI PEREȚII**, și tot n-ai cum să străpungi zidurile cetății, fără un efectiv zdravăn de catapulte



luptei dincolo de zidurile cetății oricum va prevesti apropierea sfârșitului misiunii, majoritatea confruntărilor militare urmând să se desfășoare la o scară mult mai largă. Vastele armate vor fi compuse din 24 de tipuri de unități militare și vor putea adopta cel puțin patru formații de luptă distincte.

Protejarea arcașilor cu ajutorul unui scut viu de Swordsmen, ori lansarea unor atacuri devastatoare ale cavaleriei, pe flancuri, vor fi cu siguranță posibile. Și, chiar dacă nu ne vor garanta întotdeauna izbânda, în ultimă instanță vom putea apela la așa-zisele "retreat points" – o nouă găselniță a celor de la Firefly. Jucătorul va putea stabili pe hartă un număr limitat de puncte de retragere, cu ajutorul cărora va putea organiza o defensivă progresivă (à la Minas Tirith) printr-un singur ordin, fără a mai fi nevoit să mute manual unitățile selectate.

O altă inovație remarcabilă, dar mai puțin detaliată de către producători, este noua resursă introdusă în **Stronghold 2**, suges-

tiv numită Honour. Până acum am reușit să aflăm câteva metode de a-ți spori onoarea (prin construirea de mănăstiri, organizarea de banchete, turnire sau execuții publice, ba chiar și prin îndeplinirea obligațiilor conjugale ale Lord-ului...) dar, culmea ironiei, nu prea știm exact la ce folosește! O variantă vehiculată ar fi cea a avansării unui simplu soldat la rangul de Knight, pentru a-l face mai puternic. Pentru varianta oficială și completă, însă, va mai trebui să așteptăm câteva luni bune. În orice caz, important e că britanicii știu foarte bine ce au de făcut și, după toate aparențele, sunt hotărâți să-și facă treaba până la capăt.

Ca o ultimă mențiune, **Stronghold 2** promite să mai includă și o "campanie economică" separată (pentru adepții pacifismului), un editor de misiuni puternic și chiar să recreeze cu fidelitate vreo 20 de castele din realitate, al căror potențial defensiv va putea fi pus la grea încercare, într-un mod special de joc.

[www.fireflyworlds.com/sh2\\_index.php](http://www.fireflyworlds.com/sh2_index.php)

PAPA`NAZZI

[serban@pcgames.ro](mailto:serban@pcgames.ro)

**PCgames Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>

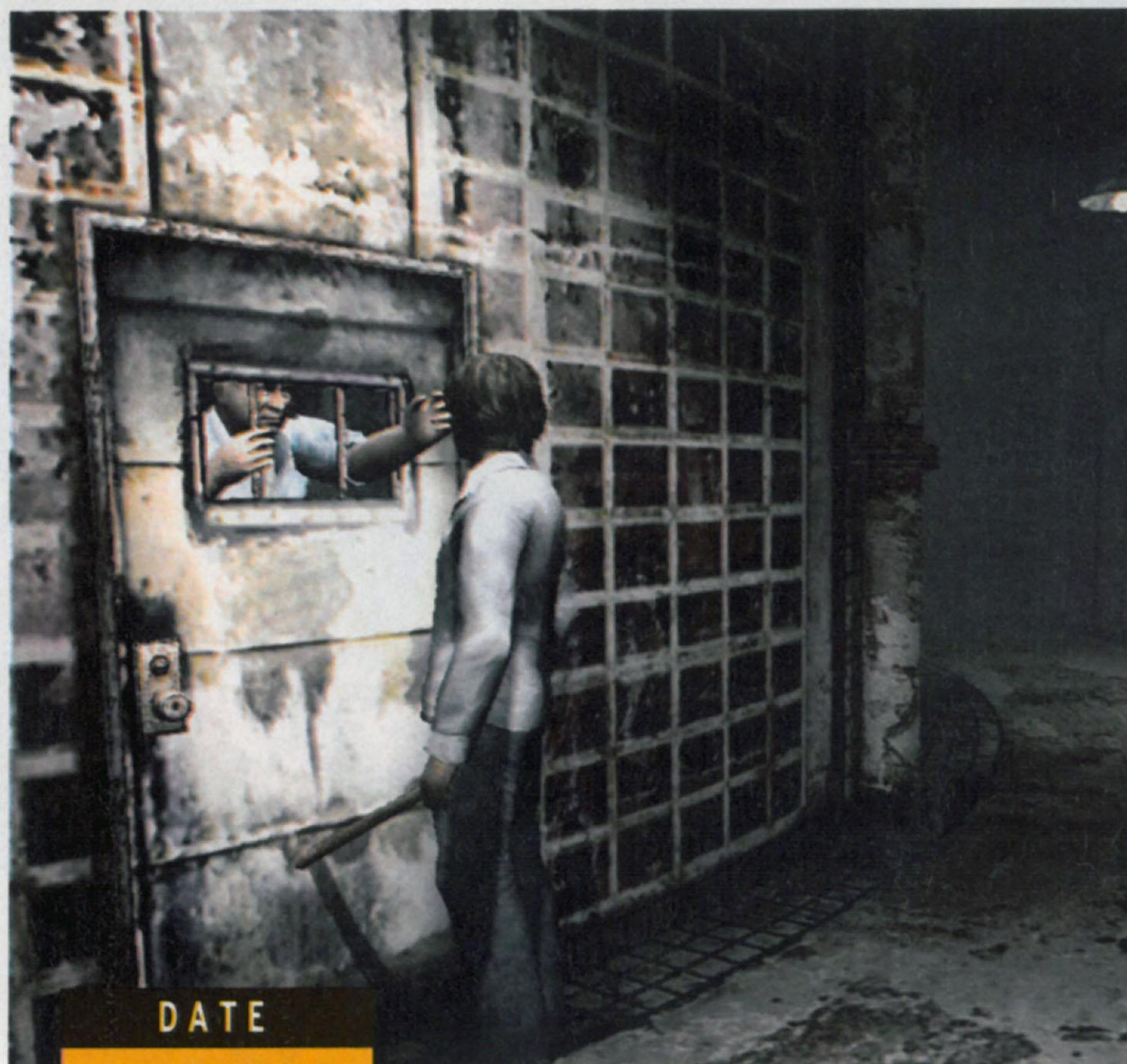






# Silent Hill 4:

## The Room



DATE

Producător  
Konami

Publisher  
Konami

Termen  
24 septembrie 2004

**Chiar dacă subtitlul The Room ne duce cu gândul la o schimbare, fanii survival horrorului nu trebuie să-și facă probleme: în spatele noului episod stă tot echipa compusă din aceeași producători dereglați!**

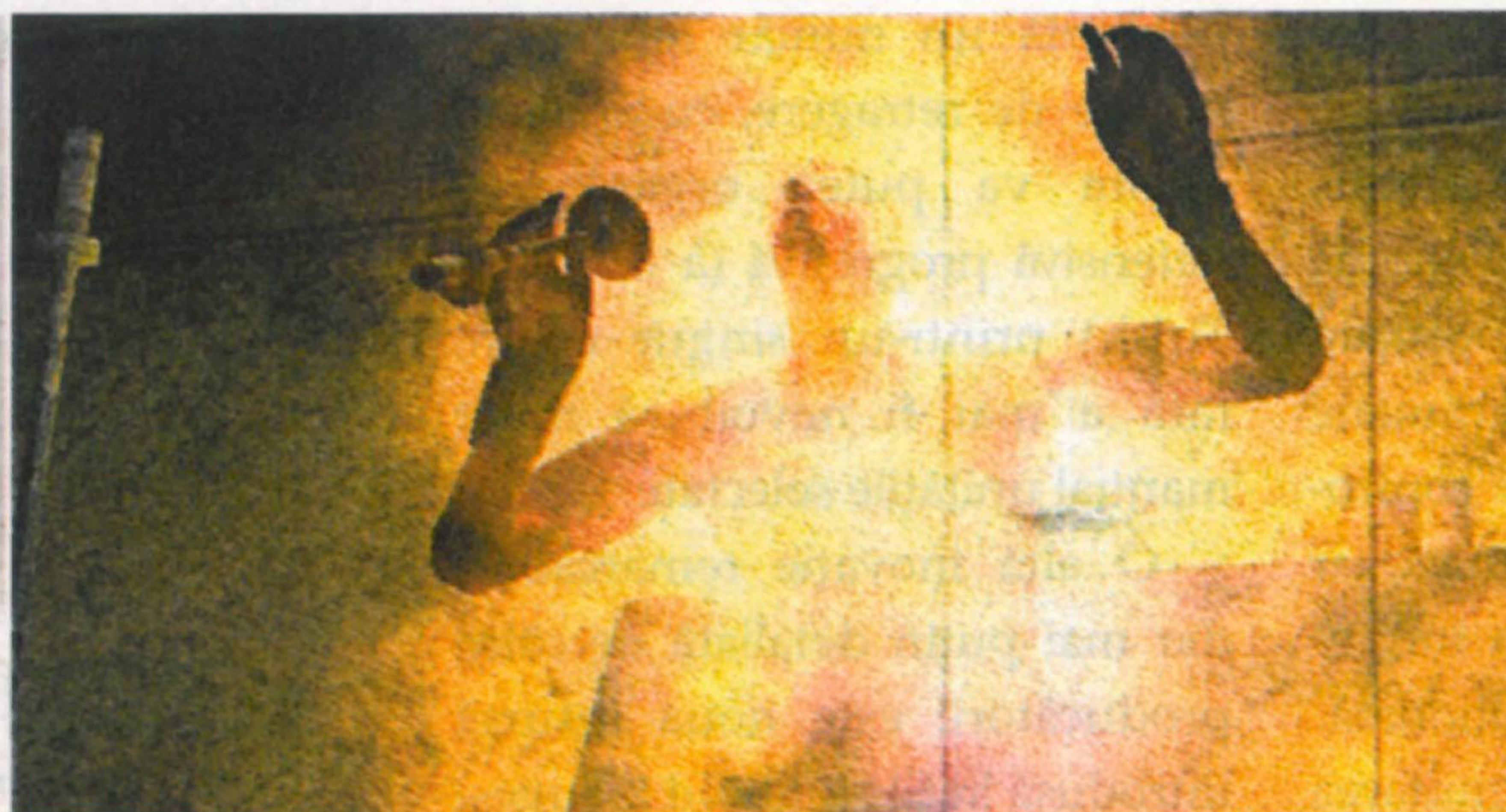
**T**otuși, să ne lămurim ce este cu camera aceea: subtitlul este de fapt o aluzie la spațiul în care se va desfășura noua doză de coșmaruri promisă de cei de la Konami. Este vorba de un apartament devastat, cu o singură baie. Și ce surprize ne va rezerva această hrubă? Cunos când episoadele precedente cred că nu mă înșel dacă spun că acestea vor fi de-a dreptul oribile.

În noul episod vei fi azvârlit în

pielea lui Henry Townsend, care-și duce patetica existență ca proprietar al acestei locuințe. După startul jocului ne putem familiariza cu spațiul vital al eroului prin filtrul unui coșmar în toată splendoarea sa. Abia apuci să te familiarizezi cu stilul de menaj ciudat al lui Henry că-și face apariția în camera de zi un oaspete neașteptat și nedorit: o adevărată fiară cu probleme estetice serioase. Și cum ne-am obișnuit deja în filmele horror urmează clișeul inevitabil: Henry se trezește în patul lui și, ștergându-și sudoarea de pe frunte, se bucură că a scăpat de un coșmar. Dar suntem în seria **Silent Hill** și deși vedem că totul a revenit la normal, bănuim că undeva în viitorul apropiat va avea loc o întorsătură urâtă de tot.

Primul mesaj subtil care ne previne în legătură cu cele ce urmează este chiar camera de zi. Ușa apartamentului e tapitată cu diferite

încuietori necunoscute și un mesaj care te avertizează că este mai bine să stai înăuntru. Ciudat e că totul e pictat în sânge, de parcă Agentul 47 și-ar fi dat frâu liber aspirațiilor artistice. Ți se oferă un dram de răgaz ca să-ți aduni gândurile și echipamentul necesar supraviețuirii. Punctele importante din cameră, unde te așteaptă câte ceva, sunt foarte ușor de recunoscut datorită ochiului care le marchează. După ce arunci







o privire prin geam la lumea grăbită de afară și spionezi viața dincolo de gaura cheii, observi că modelul format de urmele de sânge de pe pereți se potrivește perfect cu inscripția de mai înainte. Ar trebui să apelezi mai des la decorator: chiar dacă e cam suprarealist, le îmbină binișor. Niște sunete ciudate te conduc spre baie, iar mai apoi vei găsi o gaură ciudată în mijlocul apartamentului. Orice om normal ar încerca să scape din această situație și să-și facă o vacanță de odihnă la cel mai apropiat azil... să nu uităm însă că avem de-a face cu noul episod al seriei **Silent Hill**. Și la ce altceva ar îndemna eroul nostru noul orificiu din casa lui decât la explorare. După coborâre începe adevărata distracție, lumea din jur semănând din ce în ce mai mult cu cea cu care ne-au obișnuit

părțile anterioare. Totul redevine un coșmar și te găsești în cele mai ciudate locuri, dând nas cu cele mai stranii personaje întâlnite vreodată. Chiar dacă la prima vedere scenele nu prea au nici un sens și aceste vise ciudate nu se leagă nicicum cu realitatea, mai încolo se va desfășura întreaga poveste și totul se va limpezi și te va îngrozi. Că doar asta e scopul jocului: să tragi o frică sănătoasă (cardiacii și psihoticii să se ferească). În noul **Silent Hill** acțiunea urmărește mai multe fire, care mai apoi se unesc și dau naștere la o poveste de-a dreptul lugubră.

Gameplay-ul nu diferă prea mult față de episoadele precedente, controlul fiind aproape identic. Singura diferență majoră este posibilitatea încărcării armelor pentru obținerea unei puteri de foc sporite. Chiar dacă povestea se despică în mai multe fire, cursul jocului este liniar putând să faci un singur lucru în același timp, misiunile urmând una după alta într-o ordine prestabilită. Fiecare misiune îți oferă urme care te aduc mai aproape de imaginea completă și e astfel concepută încât să o pregătească pe următoarea. S-a schimbat însă reprezentarea jocului: atâta timp cât te afli în camera ta vezi lumea din jurul tău din perspectivă first person, în timp ce poți cutreiera celelalte locații (nume de cod toilet-land) din perspectivă third person. Chiar dacă unele obiecte par deocamdată spălăcite și nefinisate, peisajele sunt în general convingătoare și trezesc un amestec ciudat de groază și greață. Personajele și aberațiile de creaturi cu care te vei întâlni sunt foarte bine animate și sunt compuse dintr-un număr ridicat de

poligoane. Câteodată scenele înconjurătoare lasă impresia unor sketch-uri nefinisate, dar prefer să aștept varianta finală pentru o concluzie pertinentă. A fost păstrat și efectul care se suprapune imaginii făcând ca totul să pară spălăcit (de parcă ai fi aruncat cu boabe de grâu și praf peste ecran).

Noile imagini șocante, noua poveste terifiantă, cu un ritm de joc variat, sunetele care-ți produc infarct și surprizele ingenioase promit să facă din **Silent Hill 4** noul joc de referință în domeniul survival-horror.

PAPPARAȚINT

jacint@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>







#### DATE

Producător  
EA Canada

Publisher  
EA Sports

Termen  
5 octombrie 2004

# FIFA 2005

După ce în **Euro 2004** ne-am trezit buimăciți cu FRF-ul pe „frontispiciul” jocului, se pare că în **FIFA 2005** canadienii revin la vechile obiceiuri, **lăsând România să se uite cu jind la lumea fotbalului mare**

**A**nul acesta, marea noutate împinsă în față de către noul **FIFA** se numește controlul „One-Touch”. Fapta care a dus la nașterea sa este aceea că, după ce producătorii s-au uitat cu un ochi la un meci adevărat de fotbal și cu celălalt la **FIFA 2004**, au băgat de seamă că acesta din urmă este prea încet, datorită faptului că jucătorii zăbovesc prea mult până să intre în posesia balonului. Ei bine,

cu acest nou control, jucătorii vor putea struni mingea mai bine, ținând-o în mișcare sau intrând în posesia ei cu ajutorul unei singure atingeri (cum ar fi o lovitură de cap), nefiind nevoiți să încetinească sau să se oprească (cum făceau anul trecut). De asemenea, și pasele se vor desfășura mai repede, controlul dintr-o atingere permițând lucrul acesta cu o îmbucurătoare îngăduință. Nici de giumbușlucurile obținute cu ajutorul controlului „freestyle” nu vom fi privați – mișcări precum foarfecele fiind numai la un buton (sau mai multe) depărtare, cu ajutorul gamepad-ului.

Odată cu această îmbunătățire (sau pentru a o susține), mai vine încă una, prin care jucătorul va beneficia de zone de coli-

ziune pentru cap, trunchi și picioare – asta pentru ca mingile lovite cu capul, cu pieptul sau cu picioarele să determine o mișcare cât mai realistă.

În încercarea lor de a face **FIFA** cât mai asemănător unui meci de fotbal, EA Sports abordează un stil de transmisiune live pentru vizualizarea meciului. La începutul partidei, camerele vor zburda fericite pe gazon, aducându-ne prim planuri cu jucătorii care intră, în timp ce-și ocupă locul pe teren. Tot pentru un gameplay mai realist, fenomenele meteorologice vor avea și ele un cuvânt greu de spus, ploaia putând să afecteze serios gazonul și, implicit, viteza meciului. Plus că vor arăta și mai bine pe „sticlă”.

Altă noutate adusă pe gâră împreună cu **FIFA** va fi și modul de creare a jucătorilor, inspirat din jocul **Tiger Woods PGA Tour 2004**. Acesta-ți va oferi o mână



**MUTU, ÎNTR-UNUL** dintre foarte puține meciuri în care a jucat titular. Că nu a făcut nimic, e altă treabă...





**DRIBLING SPECTACULOS** în careu, piedică românească, tăvăleală Lăcătușiană, 11 metri și ratare gen Beckham.



**BĂ CIOCANE**, aici nu jucăm handbal! Echipa feminină e în cealaltă clădire!

întreagă de opțiuni pentru a-ți crea un jucător pe gustul tău (față, păr, tatuaje și atribute fizice).

Introdus anul trecut, modul carieră este mult îmbunătățit, permițându-ți să faci pe managerul într-un mandat de până la 30 de sezoane. Ceea ce nu e puțin, vă asigur eu... În calitate de manager, cu cât câștigi mai mult, cu atât îți va fi mai bine. Câștigi meciuri, câștigi și bani. Câștigi campionate sau îndeplinești obiectivele echipei de la început de sezon, câștigi și prestigiu. Ca în orice poveste a unui mare nabab, începi cu munca de jos, la o echipă obscură, urmând să țintești (și eventual să ajungi) către vârf. Cu ajutorul unui computer PDA, vei fi la curent cu ce se-ntâmplă în propria ogradă, dar și cu gradul de fericire al proprietarului echipei. Și ca să fii manager în toată regula, vei avea în mâini și nemăsurată putere de a angaja personal (antrenori secunzi, medici etc.). De asemenea, Football Fusion-ul de anul trecut își va continua drumul și anul acesta, lăsându-ne să jucăm cu aceeași echipă atât în FIFA 2005, cât și în TCM 2005.

În materie de grafică, nu se mai pot spune prea multe, aceasta evoluând pe o linie ascendentă de la an la an, lucru foarte îmbucurător pentru ochi, de altfel. Fără s-o lungim, Beckham e Beckham, mingea e

rotundă și iarba e mai iarbă (și mai verde) ca niciodată. Din păcate, aruncând o otheadă peste screenshot-uri, am observat că spectatorii au rămas la fel de nevoluminoși ca până acum, capitolul acesta suferind în continuare din cauza unei crase ignoranțe.

Soundtrack-ul conține nu mai puțin de 38 de melodii, adunate de prin toată lumea, mai exact de prin 20 de țări. Avem de unde alege, din formații precum: Air, The Streets, Faithless, Franz Ferdinand, Inxs sau Paul Oakenfold (care a înregistrat tema principală a jocului). Cât despre comentariu, acesta a fost refăcut de la zero.

Sună bine, în speranța că vom scăpa de gafele antipaticilor Ally McCoist și John Motson (sau poate scăpăm chiar de ei). Cântecetele mulțimii vor crește sau vor scădea în intensitate, în funcție de cele petrecute pe gazon.

Partea cu cifrele nu mai este de mult chiar atât de importantă... Ce dacă sunt peste 350 de echipe licențiate în joc, dacă printre ele nu se află (din nou) România?

THE PSYCHO

psycmixro@yahoo.com

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

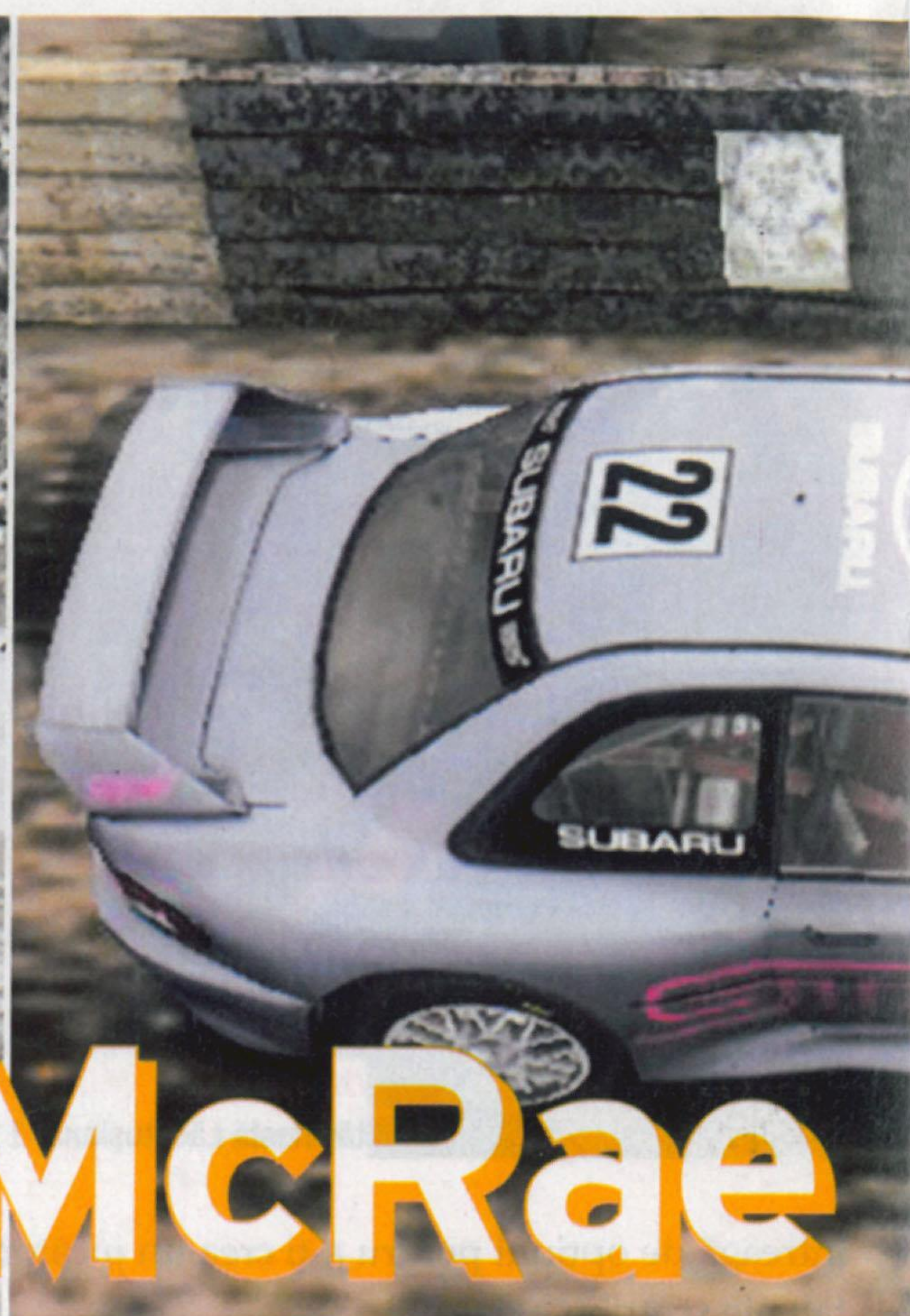


**STAI UȘUREL, AMICE**, să te cosesc cum trebuie! Uite, te-ai mișcat și nu am reușit să-ți fracturez nimic!

**SUSI JOSI SUSI JOSI** Ca la armată, băleți, imediat vă pun și rucsacul de 20 de kile în spate!







# Colin McRae

## Rally 2005

### DATE

Producător  
Codemasters

Publisher  
Codemasters

Termen  
24-09-2004



Mai surprinzător ca niciodată, al cincilea campionat virtual de raliuri **Colin McRae** va debuta chiar în această toamnă, după nici jumătate de an de la terminarea ediției precedente și clasarea sa în rândul celor mai de seamă reprezentanți ai genului

Într-un secol în care piața consolelor a început să câștige o prioritate tot mai clară, în fața bătrânelor noastre PC-uri demodate, iată că mai apar uneori și surprize plăcute, un asemenea exemplu pribeag fiind și noul **Colin McRae Rally 2005** – care va fi lansat pe PC deodată cu versiunile sale omoloage de consolă, la sfârșitul lunii septembrie. Întrucât acest lucru ar trebui să se

concretizeze deja într-un test pe luna viitoare, ne-am zis să mai tăiem din el, să-l tragem pe dreapta și să-i aplicăm un control de rutină "hands-on".

Mai întâi de toate, lansarea atât de grabnică a unui nou CMR ar trebui să ridice semne mari de întrebare, în privința seriozității cu care Codies tratează acest titlu. Precedentul **Colin McRae Rally 04** a fost într-adevăr un joc bun, dar nu lipsit de probleme; și tare mă tem că aceste probleme se vor înmulți ca ciupercile după o baie în ștrandul comunal, dacă versiunea finală a jocului va păstra suficiente asemănări cu recentul demo oferit de Codemasters. Mă refer în speță la controlul mașinii care, din diverse motive, pare să fi revenit la proastele-i apucături de patinaj artistic. Astă-primăvară

începusem să fiu ceva mai mulțumit de sistemul de control, însă mașinile din CMR 2005 bag de seamă că iar au început să alunece într-o manieră absolut nefirească, îndeosebi la viteze reduse.

Pe de altă parte, însă, CMR 2005 aduce câteva rafinări palpabile modelului de simulare fizică. Și nu mă refer neapărat la bușirea și paradirea caroseriilor – capitol la care n-am observat cine știe ce ameliorări – ci mai degrabă la mediul înconjurător. De data aceasta, obiectele de pe marginea drumului se comportă ceva mai natural (față de vechile baloturi de fân armat impenetrabile...), stâlpii se mai îndoaie, bolovanii și butoaiile pot fi mișcate din loc, așa încât mașina nu se mai agață chiar de toate cioturile și mucerile de țigară aruncate de spectatori.



PE TREI CĂRĂRI gonesc la deal, de zor spre Absolut





Și că veni vorba de spectatori, bată-i necazu', iar e bai mare! Nu contează că suntem în anul 2004 sau că mâine-poimâine apare **Half-Life 2**: Codies s-au încăpățânat să păstreze și de data asta cartoanele acelea patetice pseudo-animate, care ar vrea să imite ceva ființe umanoide. Uite, vreau și eu să văd odată un rally-sim în care spectatorii (3D, evident) să se agite ca maniacii când mă văd gonind în fruntea unui nor de praf, să fugă până la marginea drumului și să aplece cât să-mi țuce oglinda retrovizoare, să-și fluture brațele și tricourile și să tușească apoi ca astmaticii, prăfuiți din cap până-n picioare...

Dar, revenind la crunta realitate, trebuie spus că există totuși câteva schimbări notabile aduse de **CMR 2005**, sub aspect grafic. Una dintre ele o reprezintă filtrul de "încețoșare" a peisajelor îndepărtate, prin care copacii și celelalte decoruri de fundal apar mai neclare, imaginea fiind focalizată în schimb asupra mașinii. Deși impresia de naturalețe e remarcabilă, acest efect apare doar în timpul reluărilor și al perspectivei din afara mașinii, vederea "first-person" sau cea de la bord rămânând neafectate. Tot sub aspect vizual, se mai remarcă și un

efect de "motion-blur" în timpul ciocnirilor sau al manevrelor violente, ce ar vrea să simuleze o scurtă amețeală – dar care nu face altceva decât să-ți decimeze framerate-ul. De altfel, performanța de ansamblu mi s-a părut a fi ceva mai slabă decât în cazul lui **CMR 04**, fără să găsesc totuși o justificare acceptabilă pentru acest lucru. Cel mai probabil, asta se datorează lipsei de optimizare a codului și grabei cu care producătorii vor să finalizeze toate versiunile de PC și console. Unde mai pui că, în versiunea demo, jocul prezenta încă o mulțime de bug-uri grafice bizare. Pe configurația mea domestică, de pildă, îmi apăreau uneori câte 12-16 umbre ale mașinii plutind în jurul acesteia, ca un fel de... "halou de umbre", dacă îți poți imagina cam cum ar veni asta... În orice caz, sinistru rău de tot! La redacție, bug-ul respectiv dispărea ca prin minune, fiind înlocuit însă de altele noi, la fel de ciudate. Stau așadar și mă întreb dacă jocul își va merita în final acel indicativ "2005" din titlu, sau dacă n-ar fi fost mai bine să fie amânat câteva luni, pentru a permite eliminarea tuturor problemelor.

Ca să nu închei totuși fără să

amintesc și sufocantele abureli de marketing, Codies au promis pentru **CMR 2005** un mod *Career Challenge* refăcut și chiar neliniar (să vedem ce înțeleg ei prin asta...), cu peste 300 de etape din cadrul a 23 de raliuri, precum și alte moduri single-player deja familiare. Pe parcursul lor, ne vom perinda prin spatele volanului a nu mai puțin de 34 de mașini, grupate în 9 clase distincte, inclusiv o serie de modele bonus și chiar un rally-truck Nissan, condus de baci' Colin în raliul Dakar de anul acesta.

În concluzie, lucrurile se prezintă destul de confuz în acest moment. Pe de o parte, necazurile avute cu versiunea demo și timpul scurt de producție mă îndeamnă să cred că vom avea de-a face cu o involuție a seriei; dar, pe de altă parte, n-ar fi prima oară când britanicii m-ar surprinde într-un mod plăcut. Decizia finală o vom lua, probabil, luna viitoare.

[www.codemasters.co.uk/colinmcrac2005](http://www.codemasters.co.uk/colinmcrac2005)

PAPA`NAZZI

[serban@pcgames.ro](mailto:serban@pcgames.ro)

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums



**BĂI COPILOATO**, unde naiba ți-o fost capu' când trebuia să-mi zici că urmează o curbă? Sub volan?





# Dragonul încă respiră

## și după 30 de ani

**Împotriva troll-ilor și green slime-urilor cel mai bun antidot este focul. Dragonii albaștri expiră electricitate. Topoarele sunt cele mai bune arme împotriva scheletelor vii. Cum adică nu știi despre ce vorbesc? De unde vin eu, acestea sunt cunoștințe elementare.**

**M**onștrii, armele și armurile medievale, prințesele la ananghie și forțele malefice, care vroiau să distrugă lumea, reprezintă sarea și piperul vieții mele încă de prin anii '90, când am intrat prima dată în contact cu magica lume a Dungeons and Dragons. Recent am avut un șoc când am realizat că jocul meu favorit e mai bătrân decât mine, ba mai mult a atins respectabila vârstă de 30 de ani. Cum s-a născut și evoluat genul RPG l-am prezentat deja de nenumărate ori (punând întotdeauna accentul pe D&D) așa că nu vă mai plictisesc cu o altă istorioară despre aceeași poveste. Aș vrea doar să le aduc mulțumiri lui Gary și Dave!

Discutând recent cu niște împătimiți ai RPG-urilor am constatat cu mirare (și mulțumire) că jocul este încă foarte popular și foarte mulți continuă să fie impresionați de el. Cea mai populară variantă a rămas în continuare 2.0, ediția a treia fiind prea greu digerabilă. Sincer ultima ediție, prezentă și în **Temple of Elemental Evil**, nu mi-a plăcut nici mie în totalitate! Cum să te aștepti de la un

jucător care s-a obișnuit deja (și chiar îi plăcea) cu denumirea de **Thief** și tot ce însemna acest termen să facă o schimbare și de acum încolo să fie fericit cu un **Rogue**? Hai să fim serioși! Și în plus, această a treia ediție nici nu-ți mai dă voie la niște unicumuri cum ar fi gnome ilusionist.

Dungeons and Dragons era dintotdeauna perfect pentru noi care nu prea le aveam cu sporturile, ci visam la glorie și fapte eroice, crezând uneori că nu ne-am născut în epoca potrivită. Dacă vrem să impresionăm oamenii putem spune că acest joc dezvoltă



la fel de bine spiritul de echipă ca fotbalul sau ca baschetul. O mână de oameni diferiți atât din punct de vedere al personalității, cât și al abilităților, luptă cot la cot pentru atingerea unui scop comun (și de obicei nobil). Și imaginația – vă amintiți încă ce-i aia imaginație? Lumile pe care le exploram prindeau viață în mintea noastră, mult mai detaliat decât orice peliculă ar putea reda, și ne inspirau să scriem și să desenăm, să citim și să pictăm.

Încă după primele partide introductive când eu eram cea mai slabă verigă, mă intriga rolul dungeon master-ului, și la puțin timp după, am început să-mi și aștern pe hârtie gândurile despre aventuri palpitante. Alături de asta am descoperit și literatura fantasy care mi-a adus multe satisfacții. Alții au fost inspirați de artwork-urile din diferite cărți și, punând mâna pe creion sau pensulă, după scurt timp, creațiile lor au reușit să surclaseze modelul.

E minunat să te cufunzi într-o lume fantasy și să fii înconjurat de dragoni, de războinici elfi, cu arcurile de temut, sau de vrăjitori cu barba mai mare decât memoria. Și nouă celor care jucăm RPG-uri, această lume ne este pe plac. Dacă acțiunea s-ar petrece într-o redacție o puteam numi Desktops and Deadlines:

„După ce ieși colțul dai nas în nas cu un teanc mare de hârtii pentru fotocopiator, care încep să alunece de pe marginea biroului. Ai în mână o ceașcă de cafea. Cum ai de gând să continui?”

„Ăăăăă... agrafe, am la mine agrafe?”

„Îmi pare rău dar nu. Trebuia să te alimentezi de la magazinul de papetărie din oraș. Aruncă cu zarul să vedem dacă reușești sau nu să verși cafeaua!”

„Uaaaa am aruncat 12, am reușit să păstrez cafeaua în ceașcă?”

Lumea pseudo-medievală a fantasy-ului reprezintă un spațiu mai larg unde imaginația se poate desfășura liber. Inspirat din literatura clasică, din mitologie, din istorie și chiar din științe, eu cred că D&D-ul m-a ajutat să descopăr nenumărate lucruri care-mi plac încă și azi. Și văzând succesul cutremurător al filmelor Lord of The Rings, nu cred că sunt singurul. Sper că știți toți că opera marelui maestru Tolkien stă la baza jocului...

Și în același timp e greu de crezut că au trecut doar 30 de ani de când lumea are D&D. Imaginea unor tocilari care se joacă cu niște zaruri, hârti desenate pe o amărâtă de foaie și figurine de plastic sau metal în jurul unei mese înconjurată de badoage de răcoritoare din mijlocul unei pivnițe, s-a răspândit repede și a devenit un stereotip. Această subcultură a anilor '80 a dus la apariția lui „Satanic panic” în rândul celui care n-o înțelegeau, a anunțat transformarea jocurilor de calculator într-o adevărată industrie, și din păcate a inspirat și câteva adaptații oribile de cinema.

## Armura mea, armura mea...

Un alt element important în afară de arme este armura care te protejează de atacurile fizice și/sau magice. Acestea au de asemenea o CARACTERISTICĂ PARCĂ DIN rebus luată THACO descifrată în To Hit And Combat Armor O. Trebuie să mai precizăm că valoarea protectivă a armurii este exprimată diferit în RPG-urile clasice și în cele moderne. În timp ce în cazul generației noi (Neverwinter Nights, Temple of Elemental Evil) armura este atât mai bună cu cât mai mare e cifra, în cazul boierilor vechi (Icewind Dale, Baldur's Gate) lucrurile stau exact invers.



Întotdeauna mi-a sărit muștarul când am văzut oameni care au arătau cu degetul spre D&D, spunând că alături de heavy metal acesta este factorul care corupe tineretul (pe atunci încă nu existau calculatoare pe care să se poată da vina). La urma urmei, acest joc (precum și multe altele) te învață că fiecare acțiune a ta are consecințele ei. Comportă-te ca un nesimțit la masa de joc și nu peste mult timp vei fi rugat să pleci. Dacă te decizi că vrei să joci cu un personaj negativ, malefic nu ești mai bun cu nimic decât monștrii pe care-i ucizi, dar e decizia ta și știi care sunt urmările. Iar dacă te ascunzi și nu vrei să participi la luptă, când vine vorba de împărțirea comorii sau capturii de război nu vei primi nimic. Regulile sunt simple și se bazează pe moralitate.

Acum însă stimați camarazi aventurieri să ne ridicăm paharele cu licori în aer și să strigăm athletic, cât ne țin plămânii: La Mulți Ani D&D!

PAPPARAȚINT

[jacint@pcgames.ro](mailto:jacint@pcgames.ro)



## 1d6 sau 2d12?

Mulți nu știu încă nici azi ce înseamnă de fapt valorile care exprima puterea unei arme, ce este ăla THACO sau ce legătură au zarurile cu jocurile de calculator. Să le luăm pe rând. Role playing game-ul în varianta ei clasică e un joc de societate care se joacă la masă exact ca nu te supăra frate sau Monopoly (doar că regulile și scopul sunt diferite). Acțiunile și consecințele lor sunt decise cu ajutorul doamnei Fortuna sau mai bine zis a zarurilor. Din această cauză la foarte multe RPG-uri mai vechi era o statistică foarte importantă Norocul (Luck). Transpus pe calculator majoritatea regulilor s-au păstrat, doar că au fost adaptate. Astfel 1d6, spre deosebire de cum se crede, nu înseamnă o lovitură cu o sabie care face damage de șase puncte, ci aruncarea unui zar cu

șase fețe. Prin urmare damage-ul produs se mișcă pe o scală de la unu la șase, norocul urmând să decidă care e rezultatul. Nu trebuie să vă speriați însă, spre deosebire de jocul desfășurat la masă, pe monitor nu vă veți întâlni cu zaruri cu sute de fețe.





# Dungeons & Dragons Online



## DATE

**Producător**  
Turbine Entertainment

**Publisher**  
Atari

**Termen**  
necunoscut

**Mai devreme sau mai târziu trebuia să se întâmple: genul MMORPG pur și simplu nu putea să lase neatinsă bogata moștenire a pen and paper-ului.** Dar cine ar putea transpune un joc de la masa înconjurată de câțiva nebuni pe monitorul a sute de mii de oameni?

**C**hiar dacă m-am gândit la altcineva realizând această transpunere (sunt sigur că și voi la fel), norocul le-a surâs totuși celor de la Turbine Entertainment. Ei sunt norocoși și pentru faptul că în studioul lor din Boston se pot ocupa de jocuri aparținând a două universuri care ne fascinează pe toți: **Dungeons and Dragons**, respectiv **Middle Earth**-ul. Să nu amintim însă, acum, de lipsa de experiență în domeniu a echipei și să fim optimiști sperând că după ce și-au făcut temele vor reuși să făurească un joc fermecător.

Pentru a putea face o treabă cât mai bună le-a fost pusă la dispoziție noua și incitanta lume a Eberon-ului, respectiv bine cunoscutul set de reguli aflat într-o continuă dezvoltare, D&D-ul. Acestea promit un amalgam deosebit de fascinant și volatil. Dar să nu uităm că totuși e vorba de un MMO: să nu vă așteptați la aventuri epice pline de conversații

ingenioase și eventual haioase. Nu, D&D Online va pune accentul mai ales pe conflictele armate. Aceasta nu este o problemă, dacă sistemul de lupte este bine conceput și realizat. Cei de la Turbine sunt conștienți de asta și încearcă să dezvolte un sistem real-time, care să fie extrem de activ și care să provoace mult mai mult jucătorul decât ce am putut vedea în **Everquest** sau **Diablo**. Pe de altă parte, acesta nu se vrea un MMO oarecare: jocul va diferi de majoritatea concurenților din multe puncte de vedere. De exemplu, nivelurile nu vor consta în imense zone deschise în care monștrii sunt generați aleatoriu. Pro-

ducătorii au preferat să apeleze la spații mult mai compacte și proiectate milimetru cu milimetru. Designerii vor să evite unul dintre cele mai deranjante elemente ale MMORPG-urilor: alergatul plictisitor dintr-o zonă în alta, prin peisaje deșarte. Fapt ce îți provoacă un sentiment de singurătate, care nu se vrea în D&D Online. Ba mai mult, producătorii încearcă să construiască un gameplay care să încurajeze interacțiunea dintre jucători încă de la început. Această promisiune este făcută de toți cei care încep realizarea unui astfel de joc și mai apoi uită de ea, dar să sperăm că cei de la Turbine se țin de cuvânt. Ei încearcă să construiască lumea jocului și să configureze în așa mod serverele încât jucătorului să-i fie foarte greu să evite civilizația.

Pe moment rămân însă fără răspuns multe întrebări esențiale





în cazul unui joc online. De exemplu, nu se știe ce rol vor avea, respectiv ce drepturi și libertăți vor avea organizațiile create de jucători (gen ghildele sau clanurile). Cei de la Turbine promet că acestea vor avea un rol important, dar recunosc că n-au fost stabilite încă detaliile. De

punctul central al jocului, spre donjoanele întortocheate care vor servi ca spațiu de desfășurare al aventurilor. Aceste spații vor fi împărțite în diferite zone pentru ca fiecare aventurier să-și găsească ceva de lucru, în funcție de nivelul de experiență. Aceste labirinturi pot îmbrăca diferite

încă în stadiu de finalizare, dar cele mai cunoscute clase precum paladinul, wizard-ul, bardul sau ranger-ul vor fi cu siguranță prezente. Se știu câte ceva și despre rasele pe care le vom putea alege. Printre acestea se



asemenea, nu se știe ce rol vor juca diferitele facțiuni sau indivizi în structura politică și în conducerea Ereborn-ului. Se știe că ei vor oferi diferite misiuni pentru jucători, dar iarăși detaliile sunt încă necunoscute. Nu au fost stabilite încă nici condițiile luptelor PvP (player vs player), despre sistemul de meșteșuguri și skill-uri nici nu mai încap vorbă. Ajunge cu necunoscutele, hai să vedem ce se mai știe despre joc.

Vorbem de diferențe. Majoritatea MMORPG-urilor se adresează pentru comunități cât mai mari de jucători. În mod normal un server care găzduiește un astfel de joc deservește circa 3000 de jucători. Serverele lui D&D Online ținesc un număr mult mai mic de jucători, de ordinul sutelor. Și acest lucru are ca scop apropierea jucătorilor. Conform declarației lui Jeff Anderson, CEO-ul de la Turbine, echipa a considerat incorect realizate majoritatea MMORPG-urilor de acum, cel puțin din punct de vedere topografic. Spre deosebire de moda actuală, ei nu vor să facă spații foarte vaste și relativ nepopulate, ci zone mai mici și pline de viață. Fiecare jucător va pleca din orașul Stormreach,

forme: donjoanele propriu zise sunt cavouri care ademenesc jucătorii prin comorile ascunse, aleile mai întunecate ale orașului vor fi ideale pentru cei din afara legii, în timp ce spațiile deschise vor face legătura între situri și vor găzdui nenumărate creaturi însetate de sânge. Acest lucru garantează că nu se vor întâlni party-urile în timp ce sunt pe câmpul de bătlie și ne asigură că nu vom avea parte de vânători descreierate condiționate de respawn-uri. Fiecare monstru va fi pus într-un anumit loc cu un anumit scop. Versiunea finală a jocului va include duzini de astfel de sit-uri. Trebuie să amintim însă că acestea sunt locațiile fizice. Vor exista nenumărate variațiuni pe această temă în funcție de nivelul de experiență atins: alte capcane, alți monștri, alte obiective, alte comori etc.

Capcanele de altfel joacă un rol deosebit în joc, o veste bună pentru cei care agreează clasa rogue. Ei își vor putea pune la încercare măiestria în evitarea (conform promisiunilor ei se vor putea călări chiar și pe pereți) sau dezarmarea lor.

Lista cu clasele de personaje care-și vor face apariția în joc este

numără: human, elf, halfling, dwarf și warforged. În afara de ultima, nu cred că ar fi nevoie de o prezentare. Warforged sunt niște uriași de oțel construiți pentru the Last War, cel mai important din istoria recentă a Eberron-ului.

Sper că am reușit să vă deschid apetitul pentru acest joc, care promite a fi la fel de fermecător ca universul în care se va desfășura, detășându-se de concurență prin inovațiile aduse.

Din păcate o dată de apariție exactă încă nu se cunoaște!

PAPPARAȚINI

jacint@pcgames.ro



## DATE

Producător  
Liquid Entertainment

Publisher  
Atari

Termen  
necunoscut



# Dragonshard

Dacă crezi că Dungeons and Dragons nu înseamnă altceva **decât un party de șase sau opt aventurieri care luptă cu aceeași orci și trolli în aceleași caverne și donjoane întunecate și pline cu pânze de păianjen** s-ar putea să ai o surpriză...

**L**a fel cum s-ar putea să fii mai surprins să afli că este menit să combine lumea calculată a strategiilor cu magia din universul D&D. La fel ca **D&D Online-ul** și **Dragonshard** se va desfășura în lumea lui Eberron. Chiar dacă s-au păstrat creaturi și vrăji cunoscute din lumile D&D-ului, ca de exemplu Forgotten Realms, acestea au fost revizuite și schimbate, pentru obținerea unei noi experiențe mai savuroase.

Liquid Entertainment au declarat că au ales Eberron-ul, deoarece de distractiv ar fi Forgotten Realms-ul, aceasta rămâne o lume medievală cu un strat de magie pe deasupra. Producătorii sunt optimiști și proaspăt. Nu știți ce este de fapt Eberron-ul? Să stea pe seara și să vă gândiți la el. Este o creație a acestuia. Imaginați-vă o societate care a evoluat dintr-o lume în care magia nu a fost doar o unealtă folosită de anumiți magicieni, ci a fost o componentă a vieții de zi cu zi. Există orașe zărite-nori construite de magi, birouri conduse de oameni de afaceri cu puteri magice sau un sistem de circulație intercontinental bazat pe puterea fulgerelor... astfel vă puteți face o idee despre lumea această ciudată.

Inspirați de această lume producătorii au prins aripi și s-au străduit să redefină RTS-ul contemporan (oare pentru a câta oară încearcă cineva acest lucru?). Când **Warcraft III-ul** a încercat să reînvie acest gen prin introducerea de elemente preluate din RPG (nu comentăm calitatea rezultatului final), întreaga industrie a rămas rețeta. Ceva asemănător vor să facă și cei de la Liquid Entertainment, adăugând puțină aromă de pencil & paper. Problema este cum să se realizeze această infuzie fără să se ajungă la o nouă clonă de **Warcraft**. Soluția găsită este cel puțin ciudată: vor fi elemente de RTS și de RPG, dar acestea nu se vor amesteca. Cum am reușit asta? Simplu, au

separat jocul în două planuri. Pe planul superior avem un RTS clasic unde trebuie să-ți construiești baze, să produci unități și să obții victoria prin îndeplinirea obiectivelor strategice. Pe de altă parte, în planul subteran, Underworld îți poți trimite grupe de unități pentru a face rost de comori într-un stil mai apropiat de RPG-urilor. Nu există unități speciale ca eroii: ei pornesc cu același nivel de experiență și cu aceleași abilități. Și totuși fiecare unitate e specială. Rogues, de exemplu, au abilitatea sneak attack-ului care se transformă într-un bonus dacă atacă o unitate adversă angajată deja în luptă. În schimb, dacă-ți trimiți o mână de oameni în nivelurile subterane, ei se vor comporta conform descrierii clasei de care aparțin. Aceștia se pot transforma în ceva asemănător eroilor, pur și simplu avansându-i în nivel pe baza experienței acumulate din uciderea monștrilor și însușirea comorilor. Astfel, se pot





dobândi și abilități noi care se vor dovedi foarte utile în lupta de deasupra.

Chiar dacă locul acțiunii este același cu cel din **D&D Online**, o gură de Iad numită Xen'drik, zona explorată de Liquid este foarte diferită. **Dragonshard** se desfășoară în Ring of Storms o vale uriașă de forma unui vas care era odinioară leagănul primului și celui mai mare dintre orașele Elfilor. Inițial populat în perioada când elfii erau încă o singură rasă unită, orașul a atins un nivel tehnologic și o dezvoltare magică care întrece și cele mai sălbatice

visse ale inhabitanților actuali. Din cauza unei catastrofe însă orașul a dispărut, iar locuitorii ei s-au împrăștiat prin lume. Acest eveniment a dus și la împărțirea rasei elfilor, apărând sub-rasele (printre care și Drow).

În concordanță cu acest lucru, lumea grafică a jocului diferă foarte mult de la rasă la rasă. Trăsătura comună o reprezintă Underworld-ul care prezintă ruinele și urmele unei civilizații glorioase de odinioară. Cei de la Liquid folosesc un engine nou, umplut până la refuz de efecte de iluminare splendide.

Sistemul strategic este de asemenea ceva nemaivăzut. Planificarea orașului trebuie făcută cu atenție deoarece clădirile împrăștiate la nimereală poate fi la fel de fatal ca amplasarea proastă a unităților. În plus nici sistemul de luptă nu urmărește schema obișnuită: unitățile diferitelor facțiuni nu seamănă între ele din cauza abilităților diferite. De exemplu, dacă oponentul se bazează pe unități magice care atacă la distanță, un grup de rogues imuni la magie s-ar putea să fie desfăcătorul de conserve pe care-l cauți. Conform promisiunilor producă-

torilor, jucătorii vor fi nevoiți să demoleze, să mute și să reconstruiască diferite clădiri pentru a se putea bucura de victorie. În plus, în timpul asalturilor vom avea nevoie de o strategie bine pusă la punct deoarece demolarea unor clădiri poate fi mult mai eficientă și mai benefică decât măcelărirea unităților adverse.

Cum se va comporta **Dragonshard** în realitate și dacă într-adevăr va reuși să ofere distracția pe care o promite o vom vedea abia cândva în 2005.

PAPPARAȚINT

jacint@pcgames.ro



## 59 de jocuri în 30 de ani

Din cauza lipsei de spațiu nu putem prezenta toate jocurile D&D apărute. Din această cauză am adoptat o altă soluție: în fiecare zi voi pune pe Forum ([www.pcgames.ro/forums](http://www.pcgames.ro/forums)) descrierea scurtă a unui joc D&D, în ordine cronologică, pentru a vedea cum a evoluat și cu ce jocuri minunate ne-a cadorisit universul nostru favorit. Iată lista acestora:

- Pool of Radiance
- Heroes of The Lance
- Curse of The Azure Bonds
- Dragons of Flame
- Hillsfar
- War of The Lance
- Secret of the Silver Blades
- DragonStrike
- Champions of Krynn
- Eye of The Beholder
- Neverwinter Nights
- Eye of The Beholder II
- Shadow Sorcerer
- Pools of Darkness
- Gateway to The Savage Frontier
- Death Knights of Krynn
- Warriors of The Eternal Sun
- Dark Queen of Krynn
- Treasures of The Savage Frontier
- Spelljammer
- Eye of The Beholder
- Fantasy Empires
- Unlimited Adventures
- Dark Sun: Shattered Lands
- Stronghold
- Dungeon Hack
- Tower of Doom
- Dark Sun: Wake of The Ravager
- Ravenloft: Strahd's Possession
- Al-Quadim: The Genie's Curse
- Menzoberranzan
- Slayer
- Ravenloft II: The Stone Prophet
- Deathkeep
- Shadows Over Mystara
- Dark Sun Online: Crimson Sands
- Blood & Magic
- Iron & Blood: Warriors of Ravenloft
- Dragon Dice
- Birthright: Gorgon's Alliance
- Descent to Undermountain
- Baldur's Gate
- Baldur's Gate: The Tales of The Sword Coast
- Planescape: Torment
- Icewind Dale
- Balur's Gate II: Shadows of Amn
- Icewind Dale: Heart of Winter
- Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
- Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
- Baldur's Gate: Dark Alliance
- Neverwinter Nights
- Eye of The Beholder
- Icewind Dale II
- Dungeons and Dragons: Heroes
- Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
- Neverwinter Nights: Hordes of The Underdark
- Temple of Elemental Evil
- Dark Alliance 2



# Codename:

Nu cred că are vreun sens să pierd vremea cu attribute, epitete și alte celea: e clar, dacă ați visat să reveniți la feeling-ul lui Panzer General piperat cu Sudden Strike și Blitzkrieg, acum e momentul! În Codename: Panzers - Phase

One toate acestea sunt posibile. **Succesor al lui Panzer General și Sudden Strike din punct de vedere al rafinamentului strategic și tactic și cu un engine grafic în întregime 3D, care rivalizează ci coloșii genului... acestea sunt atuurile lui Codename: Panzers, noul RTS care vrea să răstoarne standardele genului, țintind nici mai mult nici mai puțin decât la tronul unuia dintre cele mai vechi genuri pe care le-a văzut PC-ul!**



# Panzers



**D**ezvoltat de StormRegion, **Codename: Panzers – Phase One** ne aduce în pielea a patru eroi, în perioada celui de-al Doilea Război Mondial, la comanda unor unități Aliate, Sovietice și Germane de-a lungul a trei campanii. Prima debutează în septembrie 1939 cu atacul german asupra Poloniei. Urmează Rusia, Balcanii și Franța. Cea de-a doua începe în octombrie 1941 când va trebui să dai o mână de ajutor rușilor ca să-și recupereze imensul teritoriu pierdut, pentru

ca apoi să cucerești Europa de Est și să încaleci pe-o șă, până la Berlin. În fine, ultima campanie începe în noaptea de 6 iunie 1944. Ești la comanda trupelor britanice și trebuie să participi la cucerirea câtorva poduri prin Normandia, în vederea debarcării, pentru a intra apoi în focul acțiunii pe plajele din sectorul Utah. Finis coronat opus, va trebui să-i izgonești pe friți din Frankreich și să participi la teribila bătălie din Ardeni. În principiu, jocul nu depășește granițele RTS. Îți deplasezi unitățile cu mouse-ul, alegi diferitele poziții de luptă, înaintezi, te retragi... Ca în **Ground Control**, nu ai a face cu recoltarea de resurse sau construcția bazelor. Acest gen de abordare, tot mai în vogă în RTS-uri, iese din tiparele realității istorice conferite de structura RTS-urilor de școală veche. Stilul de joc din **Codename: Panzers** se apropie de conceptul de FPS tactic (a la **Operation Flashpoint**) mai mult decât s-ar putea crede.



Dispui de un anumit număr de unități la începutul fiecărei misiuni și trebuie să păstrezi cât mai multe dintre acestea în final. Îți sunt încredințate mai multe obiective: cele principale (obligatorii) și cele secundare (facultative). Unele obiective sunt chiar ascunse. Nu-ți recomand să te mărginești numai la îndeplinirea obiectivelor principale, pentru că nu vei câștiga decât foarte puține Prestige Points. Ori obținerea unui maximum de puncte este esențială în joc. Cu acestea vei putea cumpăra unități la începutul fiecărei misiuni. Atenție, stres în perspectivă! Partea originală este că, atunci când te gândești mai liniștit că ai terminat

misiunea, Înalțul Comandament are grijă să-ți încarce agenda de front cu noi obiective pe care trebuie să le îndeplinești, miluindu-te cu trupe proaspete ca să-ți poți face datoria (hmm, câteodată mai uită de întăriri... exact ca în realitate...). Iată un aspect inovator prin faptul că nu cunoaștem de la bun început toate obiectivele, cu atât mai puțin știm când se va încheia misiunea! Seamănă cu nisaiva improvizație în funcție de evenimentele care se produc în timpul misiunii! Cei care preferă soldăteii de plumb, pot să se joace liniștiți cu aceștia: **Codename: Panzers** nu este un joc pentru copii!

Sistemul RTS rămâne desigur același, așa că ai posibilitatea să selectezi unitățile printr-un simplu clic. Fog-ul este desigur inclus și reprezintă foarte bine câmpul vizual al trupelor, fiind completat și de cel auditiv. Deseori se întâmplă, exact ca în realitate, să auzi un tanc inamic înainte să-l vezi. Jocul ia în considerare acest fapt și afișează un icon în direcția din care unitatea ta a auzit ceva. Obiectivele misiunii apar pe un radar, indicate cu albastru, așa că știi întotdeauna încotro să o iei. Nu trebuie să mai cauți pe hartă poziția inamică pe care trebuie să o ataci... Spre deosebire de **Sudden Strike** sau **Blitzkrieg** știi exact unde să-ți trimiți avioanele de recunoaștere sau bombardament pentru a lansa o ploaie de bombe: îți poți pregăti minuțios propriul „război

fulger”!

Un alt atu al jocului este posibilitatea de a desemna grupe de unități. De exemplu, poți face o adunătură de două tancuri și 10 soldați într-o singură grupă. Este suficient să apeși tasta „1” sau „2” și unitățile sunt selectate automat. Este foarte practic pentru că se va întâmpla să te afli la un capăt al hărții și unele dintre unități să fi rămas mult în urmă (poate chiar în capătul celălalt!), astfel le poți chema fără să deplasezi camera. La fel, poți cere unităților să urmeze alte unități. Pentru o acoperire mai bună poți cere unei grupe de soldați să urmeze un blindat, pentru a se proteja de rafalele inamice.

## Unități...

### Tancuri

#### Panzerkampfwagen III, versiunea F, SdKfz 141



Ceea ce-i lipsea Wehrmacht-ului în 1935 era un tanc puternic, care să scoată din luptă tancurile inamice. Panzerkampfwagen III a fost construit pentru prima dată în 1939. Versiunea „F” era echipată cu un tun de 5 cm. Mai erau adăugate două MG de calibru 32, una montată pe turelă, cealaltă în interior. Panzer III a fost folosit cu succes în Polonia și în Franța, și era în măsură să facă bucăți bucățele cele mai bune tancuri inamice. Echipajul unui Panzer III era constituit din cinci persoane; pilotul, comandantul tancului care coordona lupta din turelă, un servitor la tun, unul la încărcare și un operator radio care acționa la mitralieră. Blindajul de 30 mm era rezista grenadelor antitanc și MG-urilor, dar era foarte slab în fața proiectilelor altor tancuri. A fost folosit îndeosebi în campania din Rusia, unde lateralele tancului erau ușor de penetrat pentru „Panzer Rifles” sovietici.

#### Panzerkampfwagen IV, versiunea F2, SdKfz 161/1

Versiunea F2 a lui Panzer IV era echipată cu ceea ce trebuia să devină coșmarul



celor mai bune tancuri aliate: un tun antitanc de 7,5 cm! Cu ajutorul acestuia, un echipaj bine pregătit putea să nimicească absolut orice tanc aliat. Teava lungă s-a demonstrat foarte eficientă în campania din Rusia. Dacă la început tancurile rusești păreau imune în fața tunurilor germane, F2 a schimbat drastic situația. Oricum, Panzer Rifles sovietici erau o amenințare serioasă pentru blindajul lateral al Panzer IV. În replică, un plus de blindaj a fost adăugat pentru protecția turelei și transmisie. Acest upgrade s-a dovedit excelent contra proiectilelor cu vârful concav.

#### Panzerkampfwagen VI Tiger, versiunea E, SdKfz 181

Pentru a face față amenințării tancurilor aliate, faimosul tanc „Tiger” a intrat în producție



începând din iulie 1942.

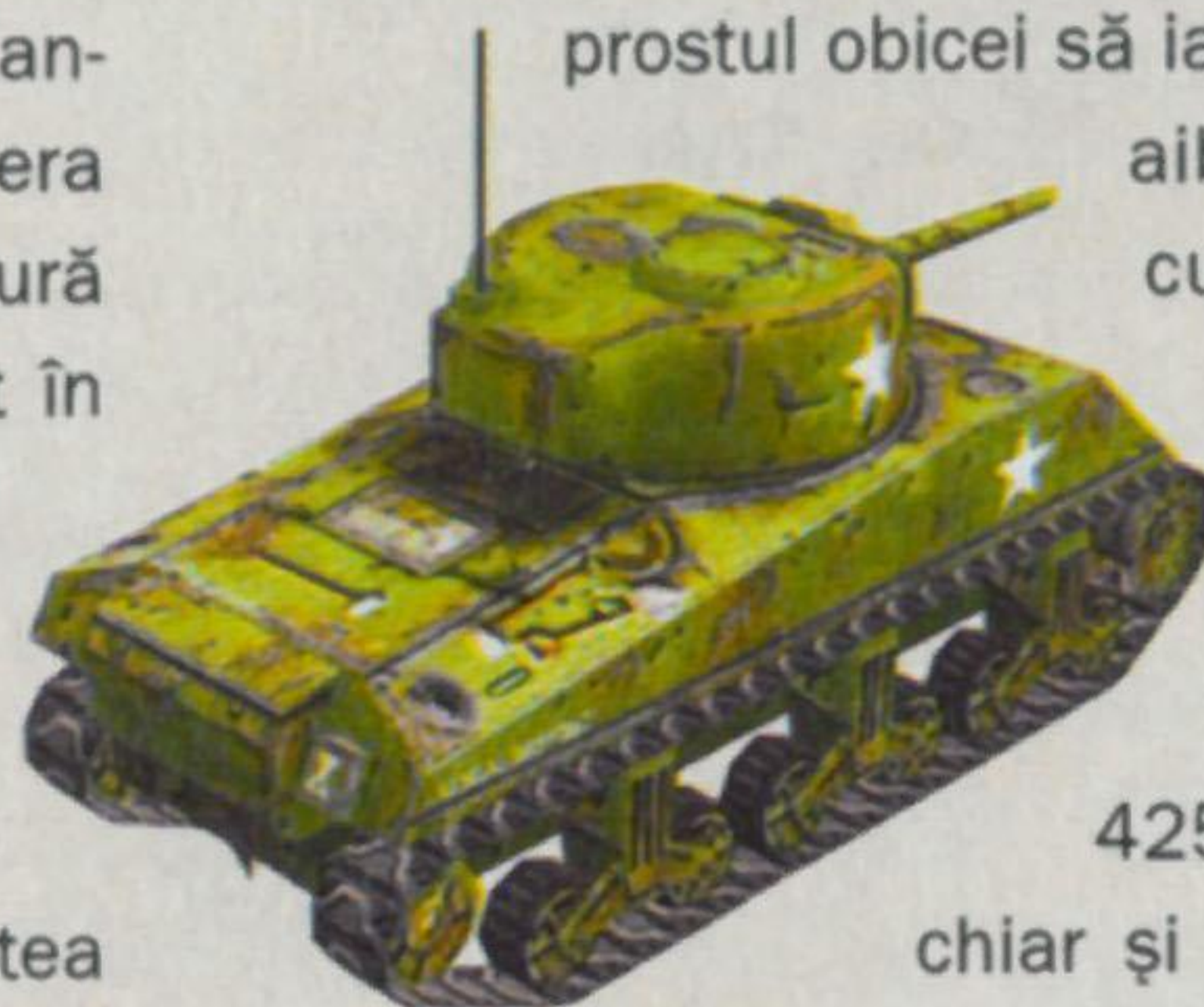
Avea în dotare un tun de 8,8 cm, pe care inginerii l-au construit pornind de la faimosul „88” – tun antiaerian de 8,8 cm. De la o distanță de 1500 metri proiectilele sale penetrau toate tancurile Aliate. Chiar dacă distanța era suficientă, tancul inamic avea o singură șansă de succes dacă-l lovea exact în unghiul corect. Dacă pilotul Tigerului proteja acest unghi de focul inamic, tancul era invincibil.

Chiar dacă echipajul se putea încrede în capacitatea de foc enormă a mamutului, motorul său de 650 cp dădea

serioase bătăi de cap, căci frecvențele probleme mecanice cauzau adesea situații periculoase. Aceste probleme au persistat și în versiunile următoare ale tancului. O altă slăbiciune a Tigerului era dependența sa de condițiile terenului: cu o greutate de peste 57 de tone era mai bine să nu dai prin gropi, după niște șnapsuri!

#### Sherman M4A4

Tancul Sherman era arma cea mai potrivită tuturor scopurilor Aliatilor. Pe lângă faptul că era servit de un tun antitanc de 75 mm, mai era folosit și ca amfibie, lansator de flăcări sau lansator de misile mobil. Unul dintre avantajele sale era faptul de a fi construit din oțel temperat, pentru a putea fi asamblat rapid. Fabricile reușeau să producă cca. 1000 de bucăți pe lună! Un alt atu era tunul său stabilizat pe orizontală. Cu acesta, toți cei cinci membri ai echipajului putea trage din mers. Mai târziu, tunul de 75 mm a devenit prea slab în fața noilor tancuri germane, ca Panther sau Tiger, dar numărul mare de tancuri Sherman compensa această slăbiciune: deseori se întâmpla ca 15 tancuri Sherman să atace un singur tanc Panther... Prima versiune avea prostul obicei să ia foc fără să



aibă contact cu inamicul. Motivul era motorul diesel Chrysler de 425 cp. Uneori, chiar și muniția lua foc, cauzând adevărate dezastre. De aceea, germanii l-au

poreclit „Tommy Kocher” sau „Tommy Boiler”.

### Artilerie

#### 88 mm Flak (Model 36)

În primii ani de război, Wehrmacht-ul a învățat prost lecția avantajului tehnologiei și și-au dat seama că armamentul lor nu era suficient de puternic ca să penetreze blindajul tancurilor franceze și germane. Pentru a fi mai eficienți, germanii s-au gândit să folosească împotriva acestora arma lor cea mai puternică: tunul antiaerian de 8,8 cm. Folosit împotriva țintelor terestre, acesta avea un impact devastator. „8,8” era una dintre armele cele mai redutabile ale Wehrmacht-ului. Putea lovi ținte de la mai bine 16.000 de yarzi (bloody gun!) și loviturile sale băgau groaza în orice tanchist Aliat. Una dintre problemele sale era greutatea sa, care cerea un vehicul ca Opel Blitz pentru a fi urnit. În orice caz, un echipaj de 8,8 îl putea instala pentru luptă în câteva minute.



#### siG 33 (15cm)

Arma infanteriei grele, siG 33 a fost construit în cantități mici între 1942 și 1943. Cu tunul său de 150 mm, siG 33 a devenit





Încă un element de gameplay foarte bine implementat este sistemul de Prestige Points, pe care l-am amintit mai sus. La sfârșitul fiecărei misiuni, dispui de un anumit număr de puncte de experiență, care-ți vor permite să cumperi orice unitate vrea sufletelul tău sau să vinzi și să schimbi unitățile pe care le consideri importante pentru faza următoare. Sigur că Prestige Points pe care le primești cresc în funcție de cum lupți, de rezultatele fiecărei misiuni. Criteriile sunt numărul de unități pierdute în luptă, timpul în care ai terminat misiunea, numărul de unități inamice nimicite sau chiar abilitățile comandantului tău. Dacă faci clic,

de exemplu, pe o unitate de infanterie, poți să-i acorzi mai multe abilități: o barcă pneumatică ici, niște grenade coala nu strică niciodată la vreme de răzbel, taică.

Unitățile sunt superb modelate, am rămas gură-cască la vederea lor! Avem la dispoziție o duzină de unități de infanterie, între care una pe care mi-am dorit-o de ani întregi: lansatorul de flăcări. În sfârșit, putem prăji un tanc la temperaturi demne de niște pulpane la grătar! Lansatorul împrăștie flăcările pe blindajul tancului, ceea ce provoacă o supraîncălzire a acestuia, iar echipajul tancului trebuie să iasă la aer unde... he, he, îl așteaptă niște rafale turbate de mitraliere! Ah, mai poți obține acest „efect de seră” atât de practic și cu ajutorul cocteilurilor Molotov, de care dispun majoritatea soldaților. Băieții mai au în dotare mine, grenade, bărci pneumatice și detectoare de mine.

Ansamblul posibilităților conferite unităților este impresionant. De exemplu, unitățile de infanterie dispun de următoarele abilități: atacul clasic, capturarea de vehicule, ocuparea clădirilor, reperare vizuală și auditivă a inamicului. Ce să mai vorbesc despre experiența pe care o dobândesc! Toate unitățile, cu excepția avioanelor, pot câștiga puncte de experiență (lecția **Panzer General** a fost bine învățată de băieți și implementată mai bine decât în **Sudden Strike** sau **Blitzkrieg**).

Sistemul de puncte de experiență este mult mai avansat și mai profitabil. Fiecare unitate poate obține până la patru stele experiență, care sunt vizibile dacă faci clic pe unitatea respectivă. Un sniper care și-a bulbucat ochii cu folos și a dobândit patru stele, va avea cu siguranță o vedere rafinată, iar ofițerul/erou de patru stele va fi mai rezistent atacurilor inamice dacă se află în interiorul tancului.

AI-ul jocului este unul dintre punctele care m-a dezamăgit nițel, chiar dacă nu influențează la nesimțire gameplay-ul. Da, vechea meteahnă a RTS-urilor, pathfinding-ul unităților, este slăbuț de tot! Deseori vezi cum un tanc face ocolul unei case ca să a-

## Unități... (SE)

repede o armă de artilerie. Puterea sa de foc a avut un efect devastator în spatele liniilor inamice, dar ca toate armele bazate pe autopropulsie, siG 33 era foarte vulnerabil la atacurile infanteriei. Blindajul său nu era suficient de puternic ca să reziste loviturilor de MG.

### 75mm L.36.3 Field Gun (Franța)

Soldații francezi putea trage asupra liniilor inamice peste 20 de proiectile de 5,3 kg fiecare cu tunul lor L.36.3, care avea o rază de acțiune de 4 5 0 0 metri. Tunul, lung de cca. trei metri, era atât de ușor de utilizat încât soldații instruiți bine în putea pregăti pentru luptă în câteva minute.

## Transport

### Krupp L2

La începutul războiului, Wehrmacht-ul a avut succes cu tactica „Războiului Fulger” datorită mobilității de care dădea dovadă. În acest scop, Wehrmacht-ul a utilizat mai multe tipuri de vehicule. În 1929, compania Krupp a proiectat un nou mijloc de transport de trupe bazat pe modelul L2, care putea transporta până la 8

soldați. În 1936 a fost construit un motor de 60 cp, care a reușit să atingă 60 km/h. Au existat mai bine de 7000 de exemplare L2 produse. Krupp L2 nu era folosit numai pentru transportul de trupe; mai căra și 37 mm Pak 35/36!

### Motorcycle BMW R 75

BMW R75 era calul de bătaie al motocicliștilor. A fost proiectat pentru transportul a trei soldați echipați complet (doar nu se mergea la luptă în izmene!). Nici zăpada

nici terenul accidentat

nu-i creau probleme. Cu motorul său de 26 cp,

era un adevărat bolid pentru perioada respectivă. Putea rula 350 km cu un plin făcut, rămânând în focul acțiunii o perioadă de timp mai lungă decât celelalte vehicule. O țintă care se mișcă rapid este o țintă greu de lovit.

Această motocicletă putea să mai care și greutatea de peste 500 kg. Sidecar-ul său oferea spațiu suficient pentru hărți, muniție, arme și alte echipamente.

### Jeep

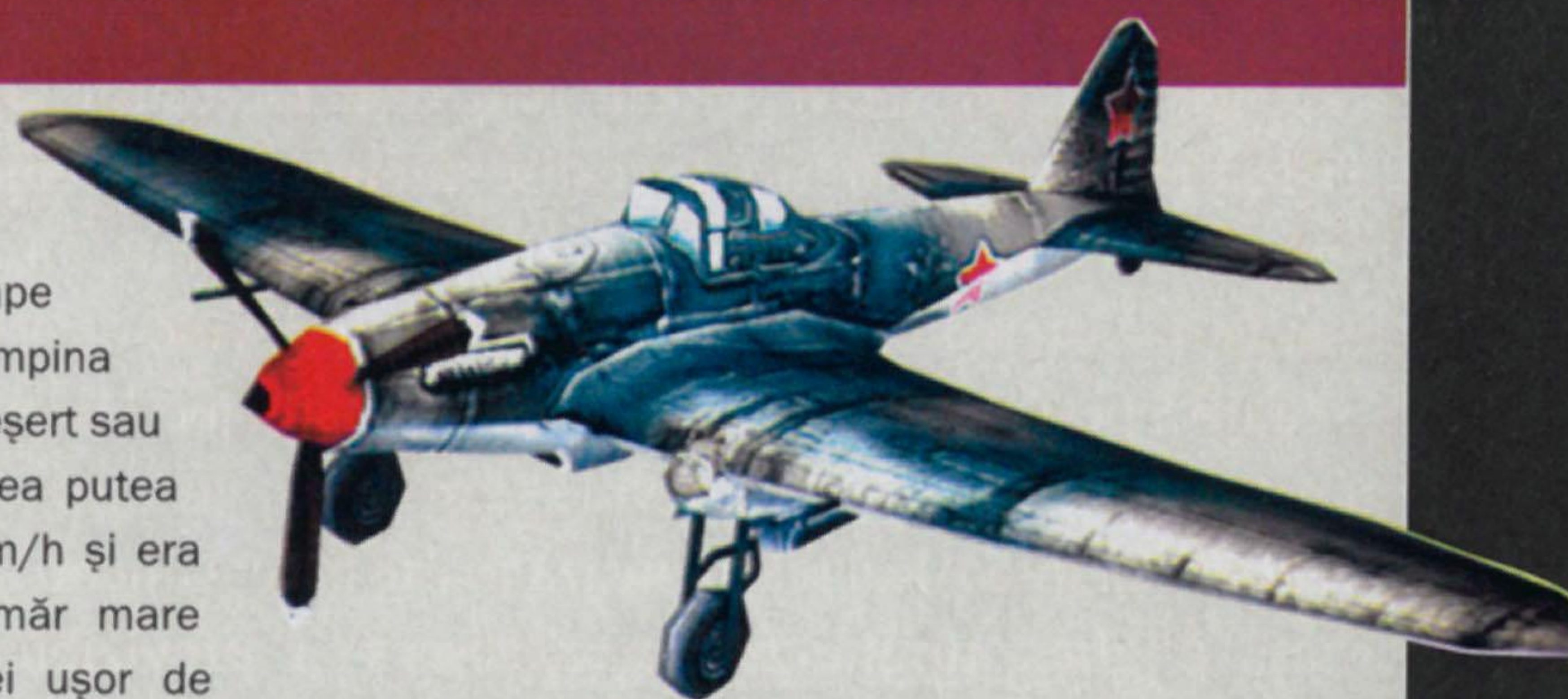
Legendarul Jeep Wiley's, probabil cel mai renumit automobil militar Aliat, era capabil să circule pe cele mai rele terenuri din lume! Cu motorul său de 54 cp putea urca

unghiuri de peste 60°, circula prin ape mici și nu întâmpina probleme în deșert sau junglă. Pe șosea putea depăși 105 km/h și era produs în număr mare grație carcasei ușor de realizat. Au fost construite peste 600.000 de jeepuri și toate națiunile aliante le-au utilizat. Uneori erau echipate cu MG deasupra, blindaj și rezervoare auxiliare. Este interesant de notat consumul de benzină scăzut: pe șosea avea nevoie de 12 litri, iar pe teren accidentat consuma aproape dublu.

### LeFH 18 (Wespe)

Arme cu autopropulsie au fost apreciate în toate unitățile de artilerie. Avantajele

unei mai bune mobilități și blindaj erau evidente. Wespe a fost una dintre armele cu autopropulsie. Pe structura unui Panzer II, proiectanții au montat un Howitzer de 10,5 cm. Wespe avea un echipaj de cinci oameni, care își transportau arma la peste 40 km/h.



## Avioane

### IL-2 Sturmovik

IL-2 Sturmovik a fost comparat adesea cu un tanc zburător. Întreaga parte frontală era dotată cu un blindaj de 14 mm încă din 1941, când avionul a fost utilizat pentru prima dată. Pilotul, motorul și rezervorul erau protejate de proiectilele grație acestui blindaj. Partea frontală a avionului avea un geam antiproiectil de 65 mm. Inițial, pe aripi erau montate patru MG-uri, care au fost ulterior înlocuite cu arme și mai redutabile. Dar IL-2 era o pradă destul de ușoară pentru avioanele de vânătoare germane, care le atacau din spate. Replica inginerilor a fost bipostul IL-2M, care utiliza o mitralieră de coadă de 23 mm.







jungă într-un loc aflat la doi pași de poziția sa inițială. Măi să fie, mi-am zis că sunt eu miop și nu văd cum unele unități au destul spațiu să intre într-o curte și altele nu (tancu' șefului, de exemplu, că-i mai mare), sau clădirile or fi prea prețioase pentru patrimoniul universal și e un sacrilegiu să fie distruse, dar când vezi ditamai Pantherul că se căznește să treacă peste obstacole mobile sau că-ți face niște itinerare a la Calistrat Hogaș pe drumuri de costișe sau un camion remorchează un tun pe care-l cară cu orice preț pieziș, fără să-și caute un drum drept, chiar că inexistența bârnei din ochiul tău îți devine o certitudine! Eh, hai că treci peste toate, dar în multi, atunci când joci contra-timp, orice numai cântece de leagăn nu-ți vine să îngâni!

Paradoxal însă AI-ul reacționează foarte bine – uneori și în anumite situații – ghe unghe tragem necesara și previzibilă concluzie: balancing-ul este deficitar... loază!

Grafica jocului este de la kilometri punctul care vrea și reușește să

te impresioneze până la frecarea ochilor. Poți rămâne stană de piatră la vederea unei grafici fluide, detaliate, variate... sublime? Am rămas ca meduzat, ce mai! Ai senzația că jocul se transformă într-un film, că ți-ai lăsat deschis BSPlayerul unde-ți rulează răbdător un film de război! Arhitectura clădirilor Europei Centrale și de Est este superbă și nu spun asta din unghiul persoanelor cu pașaport românesc plecate în Germania la făcut de mardeiași, care oprește odată cu autocarul la

un „pivo” în Bratislava. Băieții sau documentat temeinic, mai mult, trăiesc în acest spațiu baroc. Ca fapt divers, la vederea clădirilor mi-am amintit de prezentările lui **Half-Life 2**, care va fi situat în același areal european. OK, destul cu divagațiile, să revenim la războaiele noastre. Animațiile exploziilor sunt somptuoase și sunt proporționale cu talia obuzelor (de exemplu, un obuz de tanc va face destul de puțin fum în comparație cu o bombă lansată de un avion). Unitățile ca tancurile sau bateriile de artilerie care explodează o fac într-un mod foarte realist; producătorii au avut inspirația să adauge o a doua explozie, mai târzie, dar exact ca în realitate (pentru tancuri). Ceea ce este însă extraordinar este ambientul. Cred că până acum nici un joc de strategie nu a pus în valoare atât de bine relieful, cu munții, găurile lăsate de obuze, pădurile sau o ploi dese, mocănești. Ei bine, totul este posibil acum datorită eagineului 3D al acestui **Codename: Panzers**, vizibil mai puternic decât cel al lui **Soldiers: Heroes of World War II**.

Animațiile unităților sunt numeroase și foarte variate. Primul lucru pe care-l veți observa sunt arborii care se mișcă încontinuu și faptul că pot fi zdrobiți sub șenilele tancurilor. Păsările zboară în voie și fumul des iese din țevile de eșapament ale





tancurilor la demarajul acestora. "Iepurașii de câmp" aleargă, se cațără, trag cu o naturalețe care place ochiului, cu atât mai mult cu cât poți admira toate aceste mișcări grație zoom-ului și rotirilor excelente. Chiar dacă rămân inactivi pentru o perioadă, trupeții vor interacționa între ei și nu vor rămâne statici ca figurinele de ceară. Apropo, vă mai amintiți animațiile din **Battlefield 1942**? **Codename: Panzers** dispune de același animații și de o grafică a apei identică! Soldații mărșăluiesc prin apă și lasă în urmă dăre și valuri înspumate. La fel în cazul zăpezii sau mlaștinilor pe care vor rămâne urme odată cu trecerea trupelor voastre. Încă ceva: toate elementele de decor și ambient sunt destructibile. Dar punctul culminant al graficii jocului este posibilitatea de zoom și rotire a camerei. Poți face zoom pe orice punct de pe hartă, pauza jocul când vrei să-ți tragi sufletul și roti camera în orice poziție dorești pentru a examina fiecare colțișor al hărții sau, de ce nu, pentru a

aprecia grafica din toate unghiurile posibile. Este un feeling fantastic de care nu cred să fiu singurul contaminat!

Odată terminată campania singelplayer, orice strateg se orientează către multiplayer. De cele mai multe ori, acest mod garantează durata de viață a unui RTS. **Codename: Panzers** suportă până la opt jucători în rețea și pe internet. Aveți de ales între un mod *Cooperative*, un *Deathmatch*, sau faimosul *Assault* și eternul *Domination*. Au uitat ceva cei de la Storm-region? Nu cred. Ce este remarcabil este că principiul de *Prestige Points* a fost reluat în multiplayer, dând posibilitatea jucătorilor să dezvolte o abordare strategică inovatoare pentru acest tip de joc, pentru că fiecare își poate crea propria armată potrivit gusturilor dar și naturii terenului și adversarilor cu care se confruntă. Veți



**GATA, M-AM SĂTURAT DE CĂLDURA ASTA!** Ce bine ar merge o bere rece!





## OPINIE

CIPRIAN COROIANU



Fără nici cea mai mică urmă de îndoială, **Codename: Panzers** este RTS-ul 3D al momentului, pe care ar fi mare păcat să-l pierdeți

Grație unui gameplay excepțional și unui engine grafic de milioane, jocul publicat de CDV de detașează net de numeroasele titluri WWII, în special de recentul **D-Day**. **Codename: Panzers - Phase One** are un potențial grafic enorm. Cele câteva defecte de tinerețe, ca AI-ul mai capricios nu pot justifica nejuțarea acestui titlu. O revoluție grafică are loc chiar sub ochii noștri și aceasta de numește **Codename: Panzers - Phase One**. Jocurile de același gen care stau să apară vor suferi mult până să detroneze titlul celor de la Storm Region. Să treci pe lângă jocul celor de la StormRegion înseamnă să treci cu ingenuitate pe lângă însăși noua referință a genului!

tensiunea luptelor: în plină bătălie are o cadență mai rapidă, uneori chiar solemnă, crescând nivelul adrenalinei și făcându-ți impresia că întregul război depinde de rezultatul confruntării respective. Singurul „hâc” la acest capitol îl reprezintă glosolalia în care se exprimă soldații! Herr Ober, de exemplu, vorbește în două limbi: „Meine men are excellent soldiers!”, iar diferiții trupeți vorbesc uneori o engleză impecabilă. Singurii care par „neaoși de Fatherland” sun artileriștii, a căror pronunție este impecabilă, dar și textele sunt foarte asemănătoare cu cele din **Sudden Strike** și **Blitzkrieg**.

Cu un grad de dificultate bine calibrat, o reproducere istorică atentă, atât în privința evenimentelor cât și în cea a vehicu-

lelor și trupelor, un engine grafic de nivel superior cu filmulețe intermediare care dau o tentă cinematografică jocului, **Codename: Panzers** este un titlu demn de respect, carismatic cum numai jocurile de clasă pot să fie.

PAPAL RECALL

cipri@pcgames.ro

avea oportunitatea să vă alegeți infanteriștii și vehiculele dintr-un catalog care vă oferă o vastă panoplie de specialități militare.

La nivel sonor, exploziile se potrivesc perfect atmosferei de război și asta contribuie în mare măsură la cufundarea jucătorului în bătăliile virtuale pe care le poartă. Arborii care sunt zdrobiți de șenile, sunetele diferitelor trupe aflate în deplasare, bubuitul tunurilor, avioanele în picaj... toate acestea îți dau sentimentul că participi la un adevărat teatru de război. La rândul său, muzica este variată și în funcție de

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

## Punctaj

### CODENAME: PANZERS

**PRODUCĂTOR**  
StormRegion

**DISTRIBUITOR**  
Best Computers

**PREȚ**  
cca. 45 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 14 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea 8  
Internet 8

#### PRO & CONTRA

- + Atmosfera de război
- + Rotirea camerei și posibilitatea de zoom
- + Modelări și animații reușite
- AI capricios

**GRAFICĂ** 94%

**SUNET** 89%

**GAMEPLAY** 91%

**ATMOSFERĂ** 90%

**MULTIPLAYER** 88%

# 91 %

**NECESAR**  
CPU 1,5 GHz  
512 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 2,5 GHz  
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
**SUDDEN STRIKE**  
**BLITZKRIEG**



HAI SĂ TERMINĂM CU FRIȚII ĂȘTIA, mai ales că ne așteaptă o porție dublă de votcă ...



## STRATEGY



## Ba vine, Ba nu vine!

**B**ăieții și fetele de la EA și-au pus, parcă, în gând să ne facă să suferim. În mod drastic. Se pare că din nou a ieșit la lumină un zvonuleț din spatele ușilor lor închise (sper eu, pe vecie), în ceea ce privește mult controversatul și mult doritul **Command & Conquer 3**. Acest zvon, venit din partea unei "cârțițe" din interiorul firmei și publicat apoi pe site-ul Gamebiz, vehiculează în șoaptă cum că jocul este, momentan, pe masa de operație a firmei și că se lucrează la el. Ba mai mult, a primit chiar și un nume, dragul de el, îi zice cică **Tiberian Twilight**. După cum era de așteptat. Cu toate acestea, producătorul EA nu a scos nici un păs oficial din plămânu-i omnipotent legat de acest joc. Nu se știe, la fel de oficial, dacă acest titlu este în producție, sau dacă și-a primit cu adevărat botezul, sau dacă va apărea. Vreodată. Cu zvonurile ne-am lămurit în atâtea cazuri, încât mi-e și frică să le mai dau crezare.

A se vedea **Half Life 2**, care cică trebuia să apară prin septembrie 2003.

Și încă n-am pus mâna decât pe nenorocitul ăla de beta.

Tare mă tem eu că și cu titlul de față (dacă într-

adevăr acesta este titlul jocului) va suferi o serie întreagă de amânări, modificări etc, etc, știți voi, gama întreagă de "mici probleme" care fac dintr-un joc de geniu o chestie comercială, menită doar pentru a umfla peste măsură buzunarele unor producători nesătuli. O să ajungem să regretăm (dacă nu o facem deja) vremurile de mult apuse când jucam **Warcraft 2** și **Duke Nukem** în prostie.

PAPA` NASHU

paul@pcgames.ro

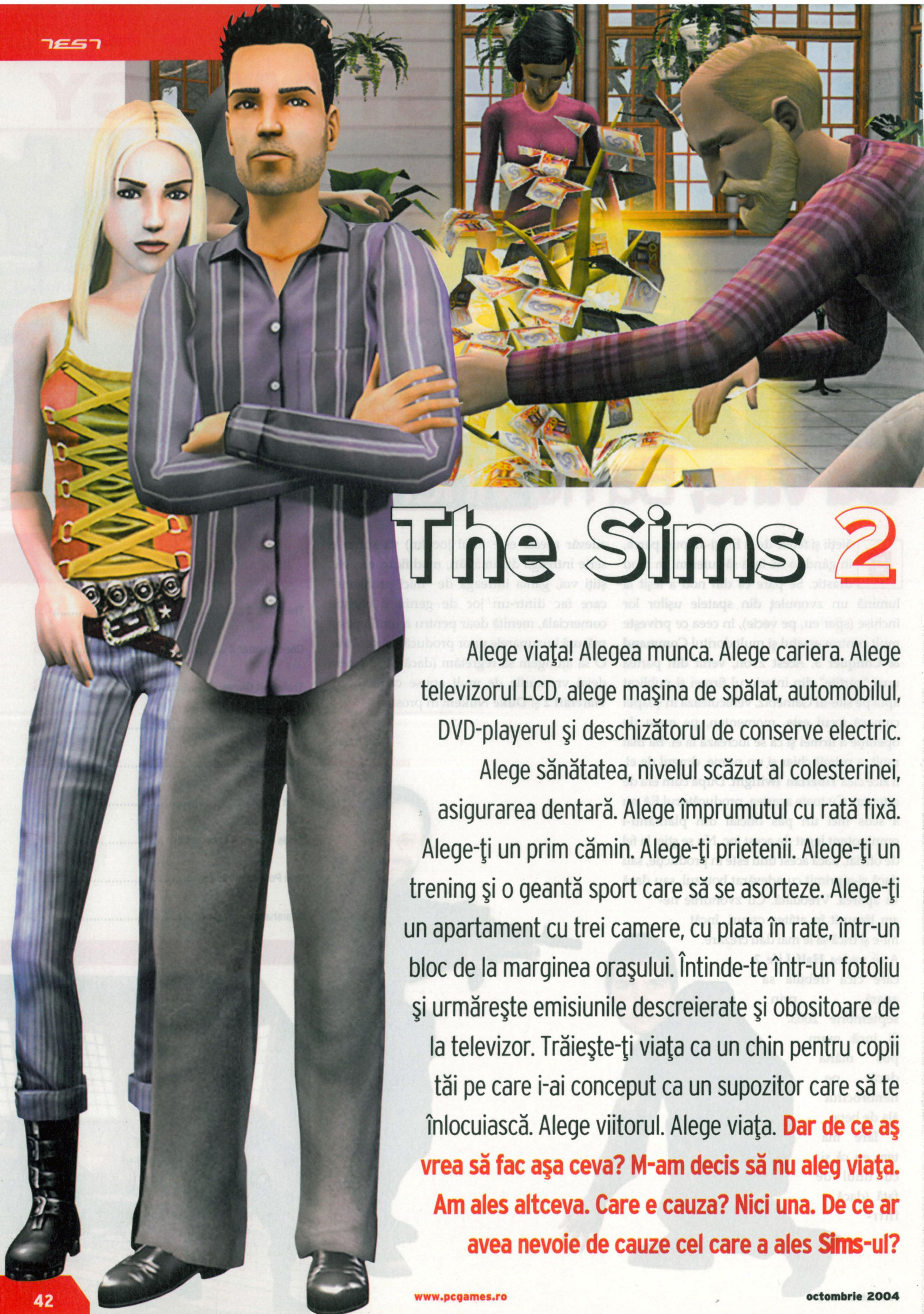


## CUPRINS

The Sims 2 .....	42
Chessmaster X .....	46
Transport Giants .....	48
Zoo Empire .....	50
Silent Storm Sentinels .....	52
Port Royale 2 .....	54
Chris Sawyer's Locomotion .....	58
The Political Machine .....	60
Starshatter .....	61







# The Sims 2

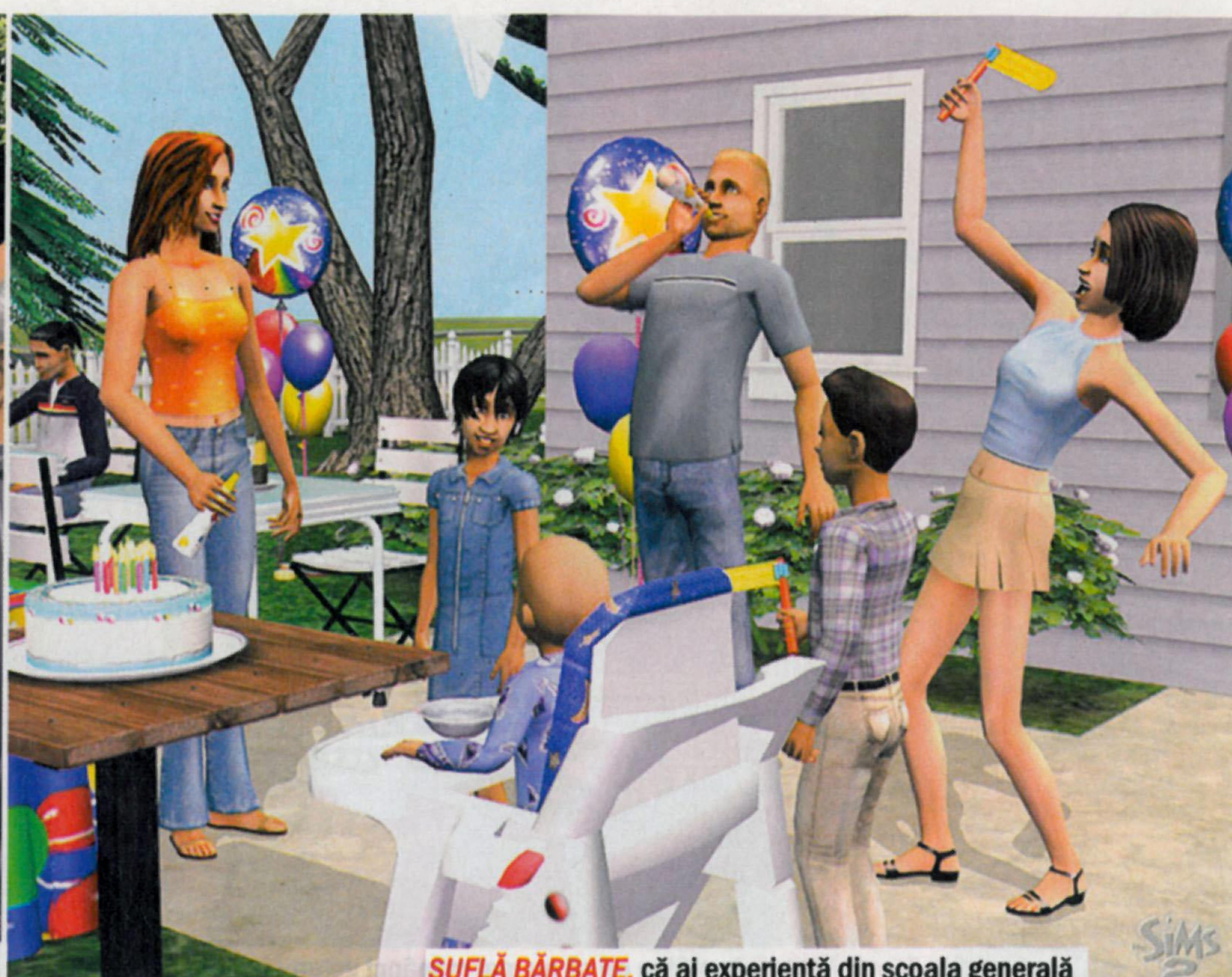
Alege viața! Alegea munca. Alege cariera. Alege televizorul LCD, alege mașina de spălat, automobilul, DVD-playerul și deschizătorul de conserve electric.

Alege sănătatea, nivelul scăzut al colesterolului, asigurarea dentară. Alege împrumutul cu rată fixă. Alege-ți un prim cămin. Alege-ți prietenii. Alege-ți un trening și o geantă sport care să se asorteze. Alege-ți un apartament cu trei camere, cu plata în rate, într-un bloc de la marginea orașului. Întinde-te într-un fotoliu și urmărește emisiunile descreierate și obositoare de la televizor. Trăiește-ți viața ca un chin pentru copii tăi pe care i-ai conceput ca un supozitor care să te înlocuiască. Alege viitorul. Alege viața. **Dar de ce aș vrea să fac așa ceva? M-am decis să nu aleg viața. Am ales altceva. Care e cauza? Nici una. De ce ar avea nevoie de cauze cel care a ales Sims-ul?**





**CONSUMUL EXCESIV DE ALCOOL** dăunează grav sănătății, câteodată, hâc, hâc...



**SUFLĂ BĂRBATE**, că ai experiență din școala generală

**C**hiar dacă nu e exact, acest monolog cu conotații bine înfipite în istoria cinematografului descrie exact esența celui mai popular joc PC al tuturor timpurilor, **The Sims**. Chiar dacă nimeni n-a reușit încă să răspundă la întrebarea de ce oamenii preferă să joace viața altuia, decât s-o trăiască pe a lor, de patru ani și jumătate jocul celor de la Maxis s-a cocoțat în vârful topurilor. Și acum a apărut și cel de-al doilea episod despre care pot să spun după un test de duranță de două săptămâni că este un simulator variat și captivant al vieții cotidiene, care calcă în picioare și cea mai mică urmă de logică umană.

Una dintre cele mai mari inovații aduse de partea a doua este ciclul de viață al unui sim: ei sunt concepuți, se nasc, copilăresc, se maturizează, îmbătrânesc și într-un final își dau întâlnire cu moartea. Conform acestora, jocul este împărțit în cinci faze: bebeluș, copil, adolescent, matur și bătrân. Trecerea de la o stare la alta nu este continuă, ci se realizează dintr-o dată după trecerea unei anumite perioade de timp. Acest lucru dă totul peste cap: sim-ul tău va dobândi noi aspirații și noi frustrări, i se vor deschide noi posibilități de muncă, și ție ți se

deschid noi posibilități de comenzi, apar noi obiecte – astfel răsturnându-se întregul gameplay.

De asemenea, **The Sims 2** clasifică cinci personalități de bază: acestea sunt cele care pun accentul pe popularitate, știință, romantism, avere sau familie. Ele au un efect covârșitor asupra vieții sim-ului și a gameplay-ului, la fel ca și atributele primei părți. Cele din urmă pot fi configurate cu ajutorul unui sistem foarte asemănător cu horoscopul părții precedente. Astfel, putem determina cât de ordonat, prietenos,

singuratic, activ sau jucăuș să fie alter-ego-ul nostru.

Atributele de bază influențează mai ales ce face sim-ul tău de la „sine”, dacă nu-i dai nici o poruncă, ba mai mult, el poate într-o anumită măsură să negligeze ordinele tale. Cu mine s-a întâmplat ca sim-ul trimis la culcare să se scoale din pat să se ducă să se uite la televizor, deși indicatorul energiei era pe zero. Consecințele cred că sunt evidente: a doua zi s-a dus la lucru rupt de oboseală și când a ajuns înapoi s-a întins în mijlocul străzii, unde s-a scufundat într-un somn de ne-

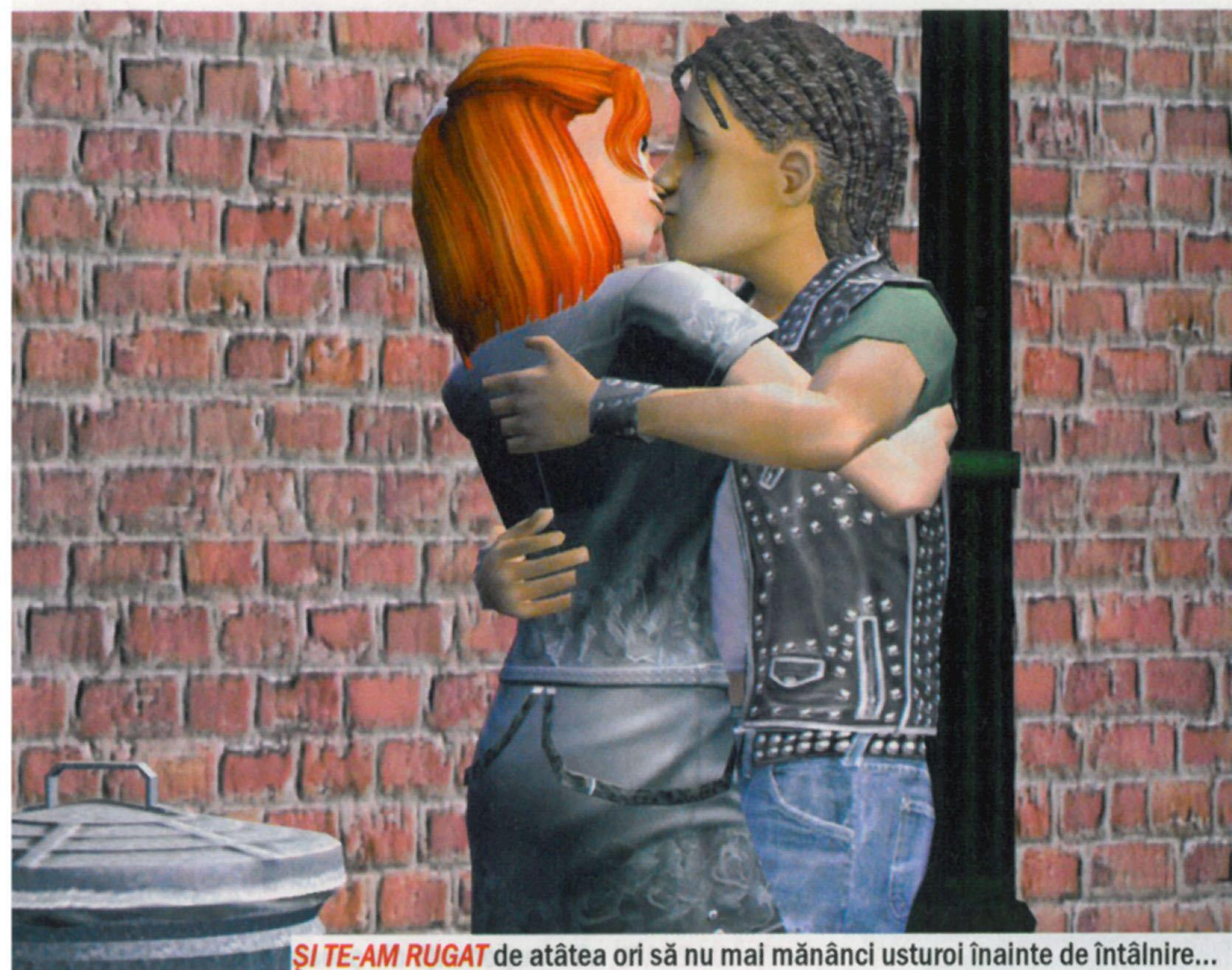


**SEX BOMB, SEX BOMB**, de când mi-am tras un Ferrari, toate femeile îmi remarcă inteligența...



**TU EȘTI MOARTEA?** Huh, ce m-ai speriat! Am crezut că e BSA-ul!





**ȘI TE-AM RUGAT** de atâtea ori să nu mai mănânci usturoi înainte de întâlnire...



**CE FRUMUSEȚE DE MARȚIAN** Uite, că i-au crecut și primele antene...

perturbat. Au fost păstrați, dar puternic modificați și cei opt indicatori care descriu starea actuală a sim-ului. După cum ne-am obișnuit deja și din prima parte, trebuie să încercăm să menținem cât mai ridicată valoarea acestora.

Crearea personajelor a fost schimbată și ea, procesul fiind nemaivăzut de detaliat. În afară de alegerea structurii fizice, doar de la gât în sus putem exersa talentele de sculptor (sau lipsa acestora).

Silueta se poate schimba însă în timpul jocului, în funcție de activitățile întreprinse. Dacă sim-ul trage de fiare va deveni din ce în ce mai musculos. Dacă se fortifică

în fotoliul din fața televizorului cu o pungă XXL de chips-uri să nu ne așteptăm însă la un Adonis când termină.

Construirea feței a fost împărțită în opt faze pe parcursul cărora trebuie să alegi din mai multe elemente componente. Culmea e că engine-ul grafic reușește s-o animeze cât se poate de real ceea ce noi sculptăm. La urmă poți alege machiajul, coafura, garderoba etc. Doar întocmirea unui alter-ego pe placul tău îți poate lua ore întregi.

Din cauza îmbătrânirii producătorii au introdus și o altă inovație: genetica. Încă din timpul generării personajului putem să alegem ca jocul să genereze

urmași pe baza codului genetic al celor doi părinți. Astfel, odraslele cuplului vor fi formate de calculator amestecând trăsăturile fizice și de personalitate ale celor doi părinți. Acest lucru pare doar o chichiță simpatică, dar dacă ne gândim că urmașul poate să semene nu cu tatăl său ci cu poștașul sau cu vecinul, perspectiva deschisă oferă o distracție malefică.

Pentru construirea căminului de vis poți cumpăra spațiu în una dintre cele trei zone existente. În fiecare astfel de zonă există destul spațiu pentru 40-50 de case. Însă, dacă nu ești mulțumit de acestea poți să-ți construiești propriul cartier sau să-ți importi orașul din **SimCity 4**. Numărul obiectelor care-ți stau la dispoziție pentru mobilarea casei este de peste patru ori mai mare față de primul episod. În momentul cumpărării pentru majoritatea celor 500 de obiecte poți să alegi și culoarea. Au fost sporite și funcțiile pe care le îndeplinesc. De exemplu un calculatorul se poate folosi exact ca în lumea reală pentru o groază de activități: joacă, căutarea de serviciu, învățare, păstrarea unui jurnal, partide de chat cu vecinul...

S-au înmulțit și poruncile prin care poți coordona activitatea simșilor. Cele mai multe adăptări s-au făcut la categoria comenzilor intime. De exemplu, doar din săruturi există vreo opt tipuri. Din cauza



## Sims încotro?

Cei de la Maxis se ocupă în prezent de dezvoltarea a șase jocuri. Unul dintre acestea este însuși **Sims 2**-ul (cu toate patchurile pentru el), al doilea este următorul episod al jocului **Sim City** (care vrea să revoluționeze seria, dar se află încă foarte la început), cel puțin două add-on-uri pentru **Sims 2** și un proiect ultra-hiper-secret original Will Wright. Despre cel din urmă se știe doar că se rupe totalmente de lumea Sims și că Wright mai are nevoie de cel puțin 2-3 ani să-l termine. În legătură cu subiectul acestui joc avem două bănuiele bazate pe declarațiile date de renumitul designer. Prima ar fi o strategie spațială care să îmbrățișeze o istorie de milioane de ani. A doua ar fi un simulator meteo cu elemente tactice. Până aici avem doar patru sau cinci titluri. Restul ar putea fi alte add-on-uri pentru **The Sims 2**, ar putea fi **Sims Online** (care se află într-o continuă dezvoltare), ar putea fi **Sims 3** sau totalmente altceva. Necunoscute sunt căile Maxis-ului!

## Știați că...

... de unde vine ideea jocului? Casa familiei Wright (împreună cu încă 3800 de clădiri) a fost distrusă în marele incendiu din Oakland în 1991. La mobilarea noului apartament i-a venit lui Will ideea de a face un joc despre aceste chinuri.

... peste jumătate din echipa producătoare sunt femei?

... numele de cod al proiectului a fost **Dollhouse**, schimbat mai apoi în **Home Tactics**? Cu puțin înainte de anunțul oficial specialiștii de la marketing au născocit să lege jocul de seria de jocuri **Sim**.

... nu mai puțin de 10 propuneri de interfață au fost aruncate la gunoi în timpul dezvoltării?

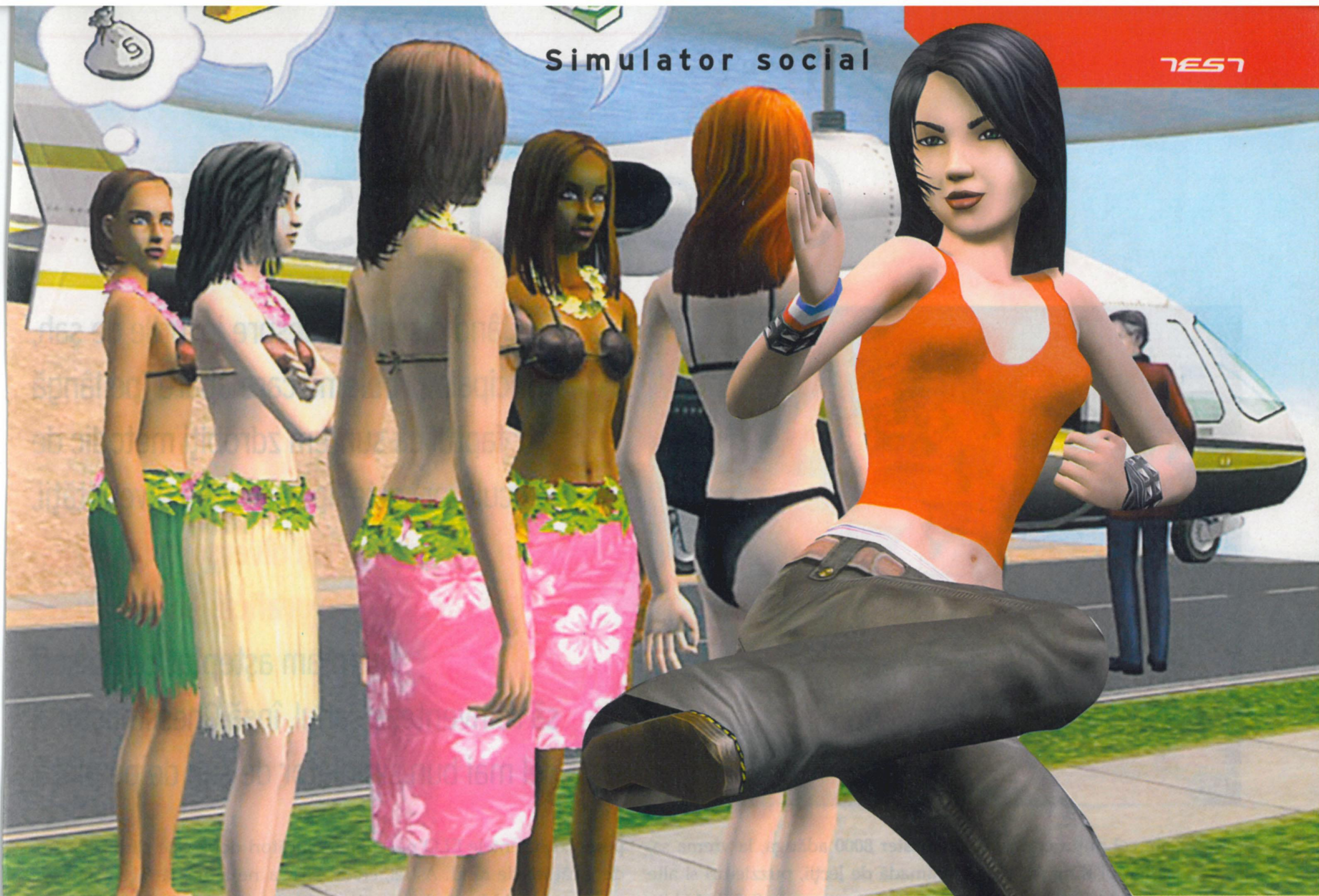
... în 1993 exista deja primul demo al jocului care rula pe Macintosh? Cei de la EA și Maxis n-au văzut însă potențial în joc și l-au amânat pe termen necunoscut.

... în interviul dat de către Will revistei **Wired**, el deja descrieseră principiile jocului? Timp de șase ani oricine putea să fure ideea celui mai popular joc din lume...

... conform prognozelor specialiștilor de la EA, **The Sims** ar fi trebuit să se vândă în doar 160.000 de exemplare?







introducerii geneticii, barza și-a pierdut serviciul de poștaș de copii, totuși pentru evitarea clasificării de 18+, producătorii au înlocuit scenele fierbinți cu secvențe video luate parcă de la matineul teatrului de păpuși.

Producătorii n-au renunțat nici la posibilitatea cuplării a doi indivizi de același sex. Spre marea nemulțumire a perversilor sau a rău intenționaților, producătorii n-au întins mai mult coardele bunului simț. Din motive bine-înțelese a fost redusă și perioada de nouă luni la doar două zile (dar acestea sunt un coșmar). De obicei, se naște un singur copil, dar se poate întâmpla ca și gemenii să vadă lumina monitorului. Un tester a reușit chiar și fără cheat-uri tripleți.

Producătorii au fost atenți aproape la fiecare detaliu, jocul devenind astfel foarte incitant, menținând tot timpul pofta de joacă. De exemplu, dacă nu se spală mai multe zile, sim-ul va fi înconjurat de un nor verzui care afectează negativ relațiile lui sociale. Pe de altă parte, au fost incluse și idioțenii cât China: dacă te holbezi prea mult la cer prin telescop vei fi răpit de extraterestri. Nimic nou până acum. Dar după ce te-ai întors dai naștere la un alien mic și verde, care devine membru al familiei cu drepturi depline. Ba mai mult, dacă suntem perseverenți și ne ținem de vecinele din jur, micuțul verde va putea realiza în jurul lui o întreagă comunitate de extraterestri.

Scopol și adevăratul sens al jocului sunt însă visele și aspirațiile sim-ului tău. Fiecare locuitor al acestui spațiu virtual are patru vise și trei frustrări. Acestea nu sunt statice ci în funcție de personalitate și întâmplările din joc se modifică perpetuu.

Ca de obicei, această distracție trebuie finanțată într-un fel. Pentru acestea există cele 18 profesii, fiecare cu 10 niveluri de specializare, și tot atâtea niveluri de salarizare.

De mult se știa că grafica va fi 3D. Dar nu ne așteptam să fie atât de splendidă. În categoria sa (nu prea poate concura cu Far Cry sau Doom III) întrece toate standardele de până acum. Mimica și animația

personajelor îți taie pur și simplu respirația. Nici nu-mi imaginez câte milioane de animații de caracter au fost incluse în joc, pentru că și după două săptămâni de joc mă poate surprinde. Acest lucru se reflectă însă și în cerințele de hardware ridicate de-a binelea.

Aprecieră lui Sims este o chestie dificilă. Nu există nici un alt joc care să împartă mai accentuat comunitatea gamer-ilor.

În categoria creată de el însuși, The Sims 2 se apropie de perfecțiune, nu prea existând punct în care să mă pot lega de joc (deși am vrut).

Nu prea mai pot adăuga nimic, îmi scot pălăria în fața lui Maxis spunând că așa trebuie făcută o continuare.

PAPPARAȚINT

jacint@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

## Punctaj THE SIMS 2

**PRODUCĂTOR**  
Maxis

**DISTRIBUITOR**  
EA Games

**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 7 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

### PRO & CONTRA

- + Grafică deosebit de amănunțită
- + Gameplay complex și variat
- Cerințe hardware prea ridicate
- Comportament câteodată enervant al Sim-ului



**89 %**

**NECESAR**  
CPU 800 MHz  
256 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 2 GHz  
1024 MB RAM

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**  
SINGLES  
THE SIMS



# Chessmaster X



Când discutăm despre jocurile de șah, principala problemă care apare (pe lângă faptul că suntem zdrobiți metodic de calculator) este lipsa acută a diversității.

**În fond, ce poți diversifica la un joc de șah, în afară de grafică, baza de date și tutoriale?** Nu m-am așteptat ca Ubisoft să reinventeze șahul, însă Chessmaster X este cel mai bun simulator de șah de pe piață.

**P**are cel puțin curios. Chessmaster 8000 adăuga, la vremea sa, sistemul King AI, plus o grămadă de lecții, puzzle-uri și alte tutoriale. Și chiar dacă s-a decis trecerea pe o grafică de 16 biți, fapt ce îl pune cu mult în fața titlurilor precedente, nu putem spune că aceste îmbunătățiri au adus modificări foarte mari în feeling-ul jocului. Chessmaster 9000 adăugase și mai multe teaching tools, readucând în prin plan mult râvnitul Chessmaster Live, cu ale sale opțiuni de multiplayer.

Chessmaster X îmbunătățește din nou sistemul King AI, grafica, aduce și mai multe cursuri de inițiere în tainele șahului, plus o pereche de ochelari 3D pentru seturile de piese speciale, însă, citind review-urile noastre despre precursorii săi, putem liniștit înlocui 9000 cu 8000 sau cu X. Una dintre problemele pe care am simțit-o imediat, jucând jocul, a fost faptul că îmbunătățirile aduse inteligenței artificiale nu vor putea fi remarcate de plebea șahului, calitatea acestora fiind cu mult

peste coeficientele ELO posedate de jucătorii de rând. Astfel, cred eu, doar Marii Maeștri Internaționali (Doom`nezeu, Armata Ultra) vor putea simți diferența pe pielea lor.

Din fericire, există o mare varietate de jucători virtuali din care putem alege, de la copilul de 3 ani care abia a înțeles diferența dintre pătrățelele albe și cele negre, până la pensionarii sictiriți pe viață, care își petrec ultimele clipe jucând șah pe o sticlă în spatele blocului. Astfel, numărul total de

jucători depășește cifra 200. Pentru a ne ajuta să facem față șahiștilor cu ceva mai multă spumă pe creier, jocul oferă o grămadă impresionantă de tools-uri, tutoriale și partide alese. Waitzkin își reia rolul de profesor de grădiniță, arătând începătorilor cum stă treaba cu rocada și de ce calul ăla nenorocit poate sări peste celelalte piese, în timp ce Larry Christiansen ne explică cu rigurozitate tainele atacului și a jocului de mijloc. Chessmaster X include, de asemenea, și lecțiile



UNUL DINTRE MULTELE SETURI de șah ce aduc jocului o foarte mare diversitate estetică.



CHIAR DACĂ MULTLE SETURI sunt puțin trase de coadă, grafica este foarte detaliată și foarte plăcută.





prezentate de producători în titlurile precedente, precum și o bază de date îmbunătățită cu peste 50.000 de partide, cele mai importante meciuri care au avut loc în perioada scursă dintre 9000 și X.

Jocul introduce 35 de seturi de piese, oferind astfel o diversificare a jocului pentru orice stare de suflet. Personal, cred că anumite seturi sunt puțin cam trase de păr, abstractizate până la absolut, dar, cu puțină răbdare, oricine va reuși la un moment dat să facă diferența între piese. La acest capitol, cel mai mult m-au impresionat seturile animate. În timp ce, spre exemplu, setul animat fantasy oferă dispute corp la corp între piese, acest joc nu este **Battle Chess**, deci nu tu sânge, nu tu decapitari. Regina, de exemplu, își lovește adversarii cu un elefant roz (!), în rest, o sabie-două și totul este rezolvat.

Acum ajungem la cea mai dubioasă adiție a jocului, și anume ochelarii 3D. Nu voi înțelege niciodată de ce (why, God oh why?) cineva s-ar fi gândit să asocieze un joc de șah cu o tehnologie folosită în anii 1950, când săracii oameni erau văduviți de filmele color și trebuiau să urmărească filmele horror alb-negru cu ochelari roșu-albastru. Trebuie să recunosc că, inițial, senzația este una deosebit de interesantă, însă cu timpul, aceasta dispare iar ochii obolesc (mai ales

dacă aveți niște ochi mici, roșii și prietenoși ca ai mei).

Dintr-un motiv oarecare, **Chessmaster X** nu suportă să vadă pe sistemele noastre Windows 95 sau 2000. Poate s-a certat cu tata Gates și i-a mai tăiat puțin porția de budincă. Oricum, deoarece majoritatea celor dintre noi se bălăcesc cu plăcere în noroiul numit XP, această problemă nu pare să fie vreun impediment major în a ne bucura pe deplin de oferta bogată a celor de la Ubisoft în materie de șah.

La sfârșit, nu mă pot abține să nu vă povestesc una dintre aventurile Marelui Maestru Național, Internațional și Intergalactic Șerban Stokker pe plaiurile tablei de șah. Cum, se pare, jocul de față i-a deschis și lui nesătutul apetit pentru regi și regine (mai ales regine), el a decis să se aventureze brav într-o confruntare cu cel mai slab cotate jucător din **Chessmaster**. După o partidă spectaculoasă, în care laurii victoriei îi surâdeau la orice pas, Stokky a reușit performanța de a rămâne cu 14 piese pe tablă, iar nefericitul său adversar doar cu regele.

Ei bine, când matul era inevitabil și Stokky jubila fericit, cu o simplă mutare deosebit de inteligentă, a reușit să își pună adversarul într-o poziție de...PAT. Cum? Foarte simplu, verificați

screenshot-ul aferent.

PAPA NASHU

paul@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

**Punctaj CHESSMASTER 10**

**PRODUCĂTOR**  
Ubisoft

**DISTRIBUITOR**  
Ubisoft

**PREȚ**  
cca. 39 euro

**VÂRSTĂ**  
fără limită de vârstă

**MULTIPLAYER**  
Rețea 2  
Internet 2

**PRO & CONTRA**

- + Al îmbunătățit
- + Grafică bună
- + Tutoriale cât China
- ... it feels the same

**GRAFICĂ** 86%

**SUNET** 84%

**GAMEPLAY** 92%

**ATMOSFERĂ** 91%

**MULTIPLAYER** 91%

**89 %**

**NECESAR**  
CPU 500 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 1 GHz  
256 MB RAM

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**  
SERIA CHESSMASTER







De vreun deceniu încoace, genul tycoon-urilor de transport supraviețuiește fără aproape nici un fel de schimbare, fie ea conceptuală sau grafică. În mare parte, acest lucru îl datorăm companiei JoWood, care s-a încăpățânat să iasă pe piață cu clone submediocre gen **Industry Giant** sau **Traffic Giant**, și care atentează iarăși la statutul de Mogul



**TRENUL DIN DIRECȚIA** Praga, Budapesta, Viena, cu destinația (finală) Auschwitz va pleca din stație de la linia una. Vă rugăm poftiți în vagoane!

**A**m așteptat noul tycoon al celor de la JoWood cu o nerăbdare care mă surprindea și pe mine, în unele momente. L-am așteptat astă primăvară, când era vorba să apară inițial, l-am așteptat de-a lungul și de-a latul verii – ce mai, l-am așteptat până mi-a ieșit pe nas! Într-o încercare disperată de a-mi mai ușura situația, mi-am instalat până și vechiul lor joc de gen, **Traffic Giant**, și nu mică mi-a fost mirarea să descopăr un titlu de-a dreptul execrabil (căci alt termen mai duos nu mi-a venit pe limbă). Cred că atunci au început să-mi apară primele dubii, în privința noului **Transport Giant**, despre care îmi formasem deja o imagine idilică, colorată de amintirea vremurilor în care descopeream pentru prima oară legendarul **Transport Tycoon (Deluxe)**. Sunt convins că mulți dintre voi încă îl mai suflați de praf și-l mai puneți la treabă, din când în când, pentru că într-adevăr altceva mai bun nu a apărut de atunci.

Dar au trecut zece ani și ar fi timpul, totuși, pentru o schim-

bare majoră – care, din păcate, nu a venit nici din partea lui **Transport Giant**. Mai rău decât atât, cei zece ani nu se regăsesc nici în realizarea tehnică a jocului celor de la JoWood, acesta semănând mai degrabă cu un titlu de nivelul anului 2000, iar asta cu mare indulgență! Grafica 2D și perspectiva destul de limitată poate că n-ar fi fost o problemă în sine, dacă producătorii ar fi catadicsit să introducă un set de unelte de "terraformare"; sau măcar două-trei dealuri bătute-n cuie, care să îți alunge exasperarea și sictirul ce te cuprind, când vezi o ditamai hartă lipsită de orice denivelare. Păi, domnii mei: dacă tot e tycoon, ce farmec are să mă uit de-am'boulea la un tren care străbate o hartă întregă fără să se opinească la deal sau să zburde la vale? Doar în cel mai fericit caz, ai ocazia să construiești câte un pod sau un tunel exorbitant printr-un munte răzleț – cu toate că nici aceștia nu sunt altceva, decât simple sprite-uri 2D, trântite pe o câmpie interminabilă.

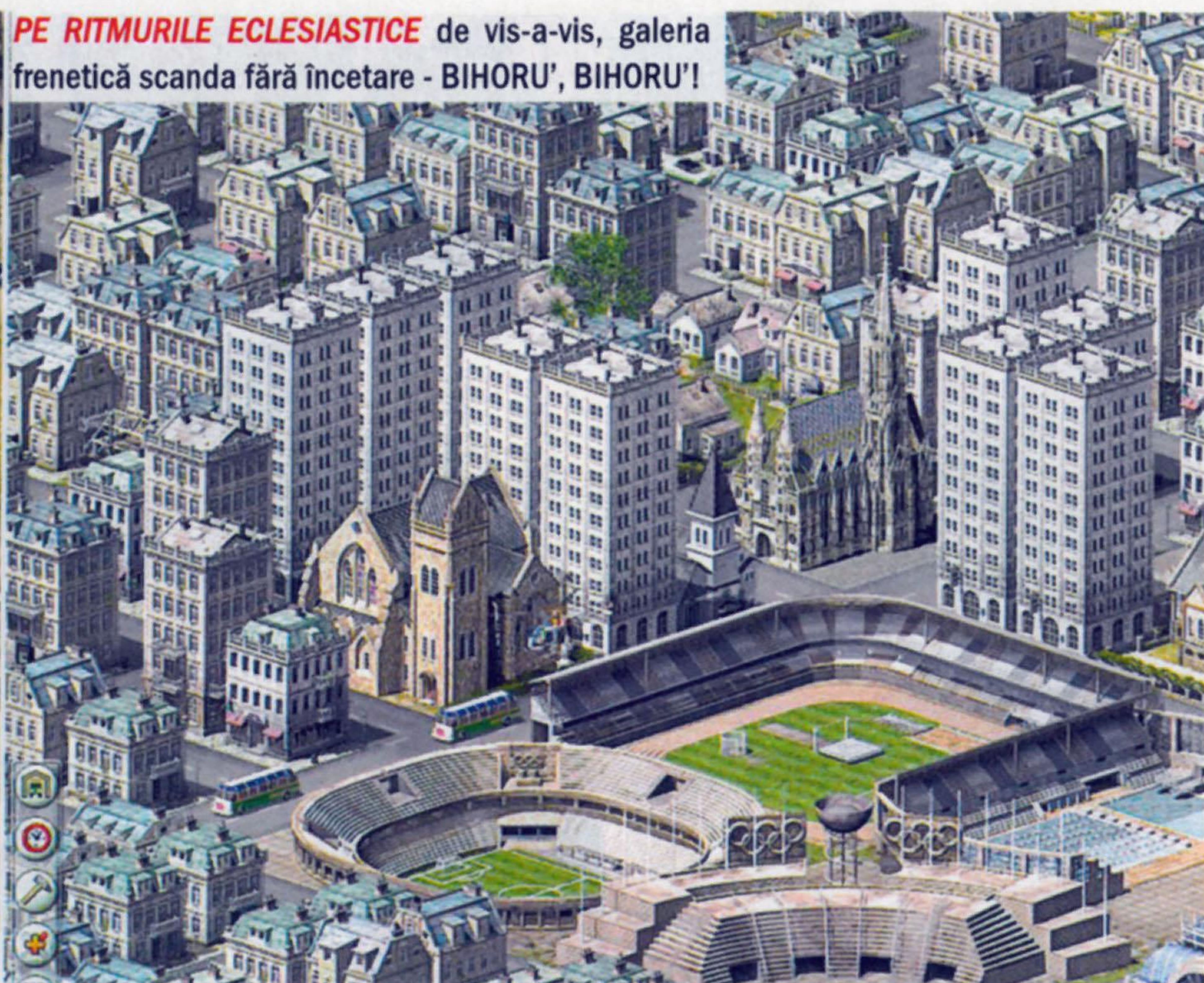
Așadar, provocarea jocului nu stă în cucerirea reliefului patriei și





**ALO, ALO, N-AI VĂZUT UN MIG MARO?** Ba da colega, ieșiseră ieri vreo două la iarbă verde!

**PE RITMURILE ECLESIASTICE** de vis-a-vis, galeria frenetică scanda fără încetare - BIHORU', BIHORU'!



găsirea traseului ideal între două puncte. În schimb, **Transport Giant** pune un accent mai mare pe industrie, care e fără îndoială punctul forte al jocului. Un ciclu complet de transportare și prelucrare a materiei prime (fier, copaci, păpușoi etc.) poate trece prin trei-patru fabrici, până la obținerea produsului final – care mai departe e cerut cu ardoare de cetățenii fomiști ai orașelor. Și apropo de asta, foarte bună mi s-a părut ideea orașelor care “produc” nu doar pasageri și colete poștale, ci și gunoaie, care mai departe pot fi transportate la gropile de gunoi. Distracția vine când îți dai seama că există doar una sau două asemenea centre menajere, pentru toate cele ‘j de orașe de pe o hartă. Iar dacă mai pui la socoteală transportul pasagerilor, respectiv al mărfurilor între zecile de tipuri de plantații, fabrici și uzine, ajungi la un moment dat să ai un păienjenis de drumuri, căi ferate și rute aeriene, a cărui organizare îți va da bătăi serioase de cap. Iar asta cu atât mai mult, cu cât sincronizarea trenurilor e cam problematică în versiunea originală, parțial și din cauza prostului lor obicei de a se bloca (uneori temporar), din cine știe ce motive: ba la un cap de pod, ba într-un tunel ori la o bifurcare de șine, chiar și atunci când nici un alt tren nu se mai află pe traseul respectiv. Ca o

consolare târzie, multe bug-uri au fost corectate de primele două patch-uri pe care am apucat să le instalez, odată cu acestea fiind introdus și un sistem salvator de semafoare feroviare.

O altă problemă a lui **Transport Giant** ar fi intuitivitatea sa sublimă, dar absentă cu desăvârșire. Novicii într-ale genului ar trebui să fie înarmați cu un butoi mare de răbdare, ca să-i dea de capăt sistemului de joc sau să înțeleagă de ce nu pot construi două-trei stații de tren unde li se cășunează, fără să traseze mai întâi șinele de legătură (chestie cam stupidă și impracticabilă). Asemenea probleme mai sunt încă multe și reușesc să ruineze o bună parte din plăcerea jocului, și așa pe cale de dispariție. Pentru a te obișnui cu el (jocul) și cu ele (problemele), ar trebui să începi cu câteva misiuni din modul campanie, împărțite între continentul nord-american și cel european. Dacă însă ești o victimă cu antecedente a genului, singura motivație de a pierde vremea cu misiunile campaniei ar fi deprinderea particularităților interfeței lui **TG** și “descoperirea” primelor avioane și trenuri electrice. Pe urmă, atracția de bază a jocului devine modul *Endless Game* – în care îți alegi o hartă predefinită din SUA sau Europa (canci generare random de peisaje), anul de start (între 1850-2000), dificultatea și numărul de companii controlate de calculator, și-i dai bătaie! Noroc cu existența opțiunilor de accelerare a timpului, fără de care ai putea sta pe o singură hartă săptămâni întregi, până să atingi cele mai înalte culmi ale progresului tehnologic de fabricare a mămligii.

Un aspect care totuși m-a mai calmat e fondul muzical, cât se poate de agreabil și în ton cu vremurile prin care trebiuiești. Nu degeaba îmi venea să stau o veșnicie prin anii 1950, când sursele de inspirație pentru câteva dintre piese sunt destul de evidente (James Brown, Louie Armstrong și dixie la greu). Deși... parcă tot mai bine ar fi picat un McLaughlin din ăla sănătos și MIDI-zat, din primul **Transport Tycoon**. Dar deh, important e că-i jazz.

În concluzie, mi-e imposibil să-l recomand pe **Transport Giant** ca un nou rege al genului. Eventual, vă pot îndemna să-l încercați ca pe o simplă curiozitate sau ca pe o alternativă temporară la alte jocuri de gen, ori alte genuri de jocuri. Chiar și în ziua de azi, alegerea mea și a multor alora rămâne, fără nici un dubiu, bătrânul **Transport Tycoon**, respectiv **TT Deluxe** sau varianta sa open-source – cu care iarăși se pot face multe și nevrute, și care supraviețuiește încă bine-mersi. Iar cei de la JoWood n-au decât să mai încerce, socotind că o oarecare evoluție a fost înregistrată cu **Transport Giant**, dar nu e nici pe departe suficientă pentru nivelul calitativ care se impune în ziua de azi; sau măcar pentru

a te ține lipit în scaun cu zilele și nopțile, ca pe vremea răposatului MicroProse.

PAPA\* NAZZI

serban@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

## Punctaj TRANSPORT GIANT

**PRODUCĂTOR**  
JoWood Ebensee

**DISTRIBUTOR**  
JoWood

**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 12 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

### PRO & CONTRA

- Sistem economic complex și plauzibil
- Diversitatea mijloacelor de transport
- Probleme grave de gameplay
- Lipsa unui relief propriu zis



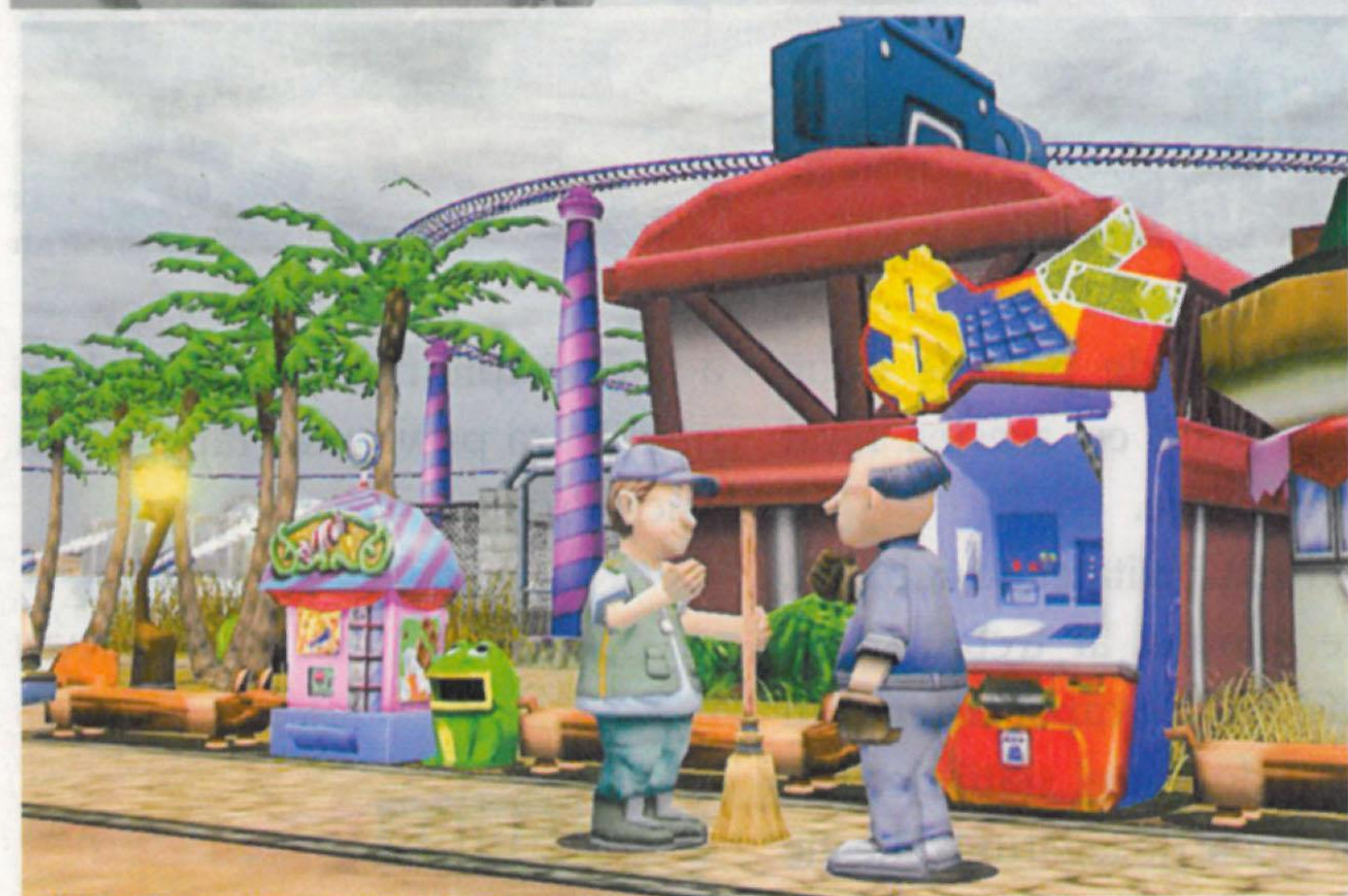
**74 %**

**NECESAR**  
CPU 500 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 1.4 GHz  
512 MB RAM

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**  
TRANSPORT TYCOON  
INDUSTRY GIANT





# Zoo Empire

**Alături de Sims, jocurile gen Tycoon se numără printre cele mai vândute jocuri ale tuturor timpurilor. Și dintre acestea se disting cele care tratează un subiect apropiat de sufletul copiilor.**

**A**m văzut deja nenumărate jocuri **Tycoon** începând de la cele care puneau accentul pe transportul mărfurilor până la cele care descriau într-o formă ludică viața unui aeroport. Însă, cele mai de succes s-au dovedit a fi cele care tratează parcurile de distracții și grădinile zoologice. Nici în cazul lui **Zoo Empire** nu diferă lucrurile, acesta fiind de fapt o clonă tridimensională a celebrului **Zoo Tycoon**.

Și de data aceasta ți se pun pe umăr toate greutățile și plăcerile pe care le întâlnește un director de zoo pe parcursul carierei sale. Cea mai mare diferență față de original este folosirea unui engine 3D care-și face treaba decent. Animalele și peisajele arată destul de bine, făcând lumea jocului plină de culoare și de viață. Diferitele standuri și atracții care se pot construi în mod asemănător ca în **Zoo Tycoon** arată destul de bine și fac mult mai activă viața deloc liniștită a parcului.

Jocul începe prin crearea unui alter-ego și parcurgerea tutorialului. Cei care deja știu cu ce se mănâncă acest soi de jocuri sau cei care s-au saturat deja de modul de carieră pot să sară în modul Sandbox unde nu există reguli sau constrângeri. Cei care aleg însă greoiul drum al carierei pot să ajungă cele mai respectate personalități în domeniu, terminând cele 30 de scenarii care compun campania. Acestea vor pune la încercare diferite abilități considerate a fi necesare unui bun manager. În afară de bunăstarea și mulțumirea vizitatorilor va trebui să te ocupi de curățenia și siguranța parcului, de starea de sănătate și spiritul animalelor, să fii un bun economist pentru a putea scoate profit, să dezvolti noi și noi atracții etc. Pe lângă acestea, trebuie să te

ocupi și de soarta animalelor aflate pe cale de dispariție și n-ar strica ca din când în când să-ți mai îmbogățești fauna grădinii. Nu trebuie să-ți faci însă probleme, angajații tăi îți vor ușura aceste sarcini.

Din punct de vedere acustic, jocul este sub medie. Sunetele animalelor repetate la nesfârșit devin enervante, iar coloana sonoră te plictisește cu monotonia ei.

În concluzie, putem spune că **Zoo Empire** oferă distracție doar pe termen scurt, meritând să fie cumpărat doar de împătimiții grădinilor zoologice.

PAPPARATINT

[jacint@pcgames.ro](mailto:jacint@pcgames.ro)

**PC Games Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>

Punctaj  
**ZOO EMPIRE**

**PRODUCĂTOR**  
Enlight Software

**DISTRIBUITOR**  
Enlight Software

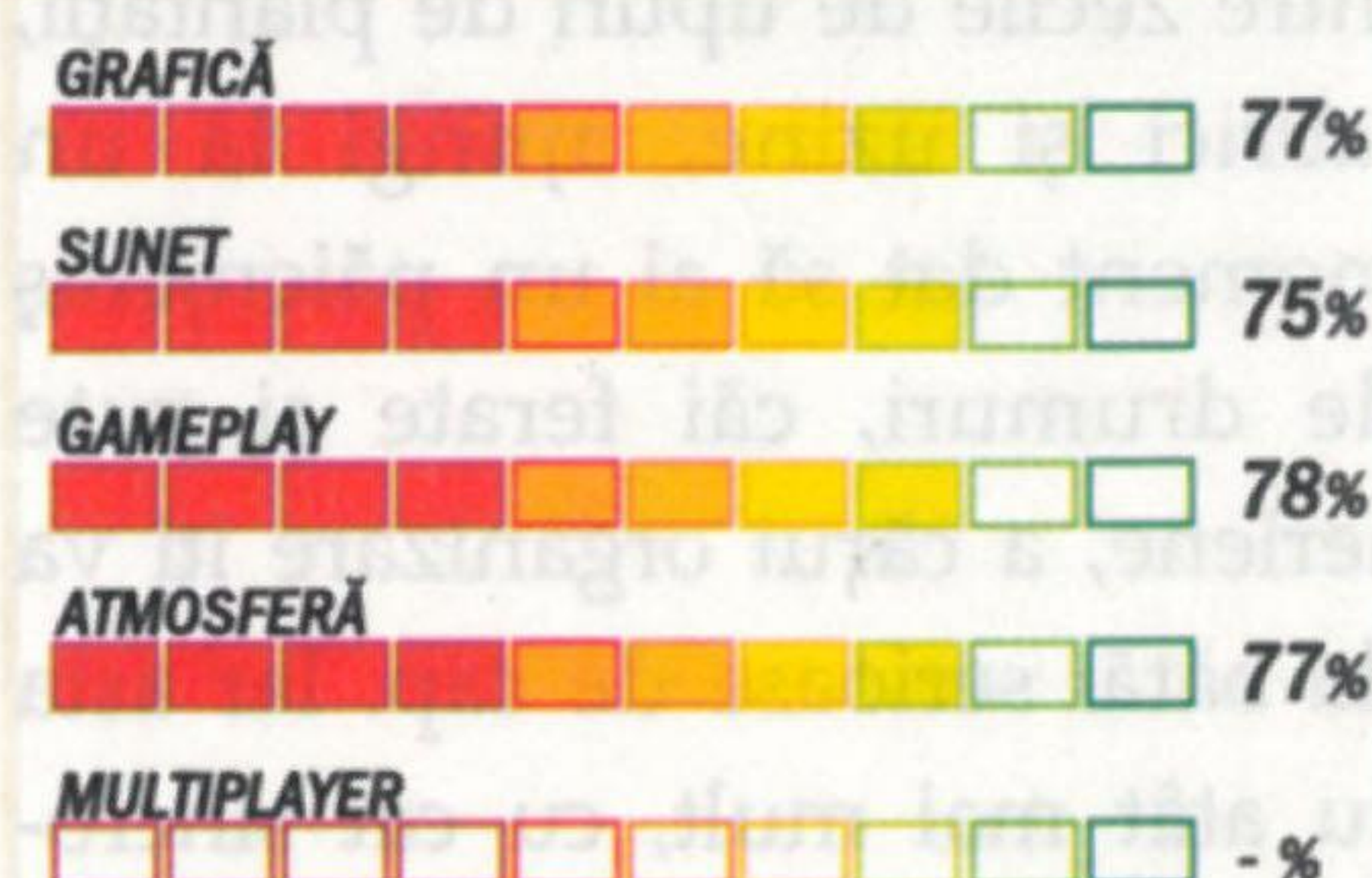
**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
fără limită de vârstă

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

**PRO & CONTRA**

- + Distractiv pe termen scurt
- + Ușor de jucat
- + Prea ușor
- Lipsa idelilor originale



**77%**

**NECESAR**  
CPU 800 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 1.2 GHz  
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
**ZOO TYCOON**  
**ROLLERCOASTER TYCOON**



**Tehno**

**CELE MAI DURE  
TESTE COMPARATIVE**

**REVISTĂ DE  
GADGETURI  
DIN LUME**



**+** **CELE MAI ȘIGURE  
EVALUĂRI  
HI-FI CHOICE**

**DOSARELE HIFI**





# Storm: Sentinels

Bine ați venit în lumea de după cel de-al Doilea Razboi Mondial. De asemenea, bine ați venit într-o lume amenințată de o nouă grupare teroristă, mai mult sau mai puțin musulmană, „Thor's Hammer”. **În fine, bine ați venit în universul Silent Storm: Sentinels, un turn-based tactics în dulcele stil clasic al veteranilor UFO sau Jagged Alliance.**

**D**acă în **Silent Storm** jucai rolul unui soldat de elită, bărbat de bărbăție, care lucra fie pentru serviciile secrete britanice, fie pentru cele germane și care, pe parcursul unei povești cu numeroase răsturnări de situație, descoperă o nouă amenințare la adresa păcii mondiale, și anume o grupare teroristă ultra-secretă, ultra-

periculoasă și ultra-negativă, în add-on-ul de față suntem încarnarea unui agent (tot de elită), ce face parte dintr-o organizație de mercenari. Evident, această organizație, pe numele ei de botez cu apă sfințită **Sentinels**, este pusă pe fapte mari și încearcă din răputeri să doboare amenințarea teroristă. După cum bine știți minte (cei puțin împătimitii TBT-ului, care au avut răbdarea de fier de a termina **Silent Storm**), personajul principal își dădea viața pentru a vedea gruparea Thor's Hammer distrusă pe vecie, dar... după cum se pare, acest lucru nu s-a întâmplat. Tough luck.

Pornind jocul, am observat foarte repede asemănările dintre acest add-on și jocul-mamă (sau tată?). Interfața a rămas aceeași, iar meniurile par a nu fi modificate. Cu toate acestea, odată ce ne vom „înfige” mai bine în jocul propriu-zis, vom observa câteva opțiuni extra în ceea ce privește

rezoluția și reglajele video. Probabil cel mai important aspect din această categorie a modificărilor minore, avem acum acces la o opțiune de Custom Difficulty. Selectând-o, suntem informați despre detaliile exacte ale dificultății pe care am ales-o; astfel, putem ști cu exactitate care este level-ul inamicilor (raportat la default), cât damage facem și cât damage primim, mai mult, chiar, avem acces la diverse misiuni ascunse, generate aleator, care te iau prin surprindere. Aceasta din urmă a fost, din punctul meu de vedere, un plus spectaculos care crește cu mult gradul de rejucabilitate al acestui add-on. Putem, așadar, modifica aceste opțiuni după bunul nostru plac. Singura problemă (dacă poate fi numită problemă) constă în faptul că nu putem salva aceste setări. Oricum, ele vor fi reținute de save game-ul aferent, deci, nici o problemă.

Modificări apar și la capitolul

**AȘEZAȚI-VĂ MĂH**, în linie dreaptă, să nu consum prea multe gloanțe cu voi...





TBT

TEST

gameplay, pornind chiar de la începutul propriu-zis al jocului, mai exact baza. La fel ca în **SS**, nu vom avea libertatea de a hălădui ca orbii prin bază sau să rotim camera, însă diferențele minore se fac văzute din start. Astfel, biroul comandantului ne pune la dispoziție diverse dosare ale prezumtivilor mercenari, dosare pe care le putem studia înainte de a angaja pe cineva. De asemenea, putem analiza mai multe briefing-uri ale diverselor misiuni, pentru a o alege pe cea potrivită. Armoury-ul a fost modificat și el. De această dată, armele și diversele obiecte nu mai sunt puse toate într-o farfurie, de abia așteptând să fie folosite. Pentru a ne procura echipament, va trebui să cheltuim sume uriașe de bani, iar faptul că bugetul nostru nu este tocmai cel al PSD-ului, va încuraja păstrarea și conservarea obiectelor scumpe, cum ar fi grenadele. După cum au promis, producătorii au introdus durabilitatea armelor. Astfel, cu cât folosim mai mult un pușcoci cât toate zilele, cu atât acesta se va deteriora mai repede, riscând să se blocheze sau să se strice. Armele defecte pot fi reparate, bineînțeles, la arms dealer, pe bani grei. Un fapt interesant este acela că putem vinde armele înapoi la același preț! Deci, dacă facem o greșală undeva, cumpărând să zicem tipul greșit de gloanțe, le putem returna imediat, fără pierderi financiare. În cele din urmă, spitalul a fost cadourisit cu un nou membru. Acum, cu un doctor și o asistentă medicală (care, spre dezamăgirea multora, nu e de 18 ani și nu este un sex-simbol fantasmagoric), putem fie să vindecăm un singur membru al echipei, fie întregul grup. Evident, serviciile oferite de medici costă o grămadă de bani, deci ne putem aștepta ca, la sfârșitul unei misiuni, nota de plată de la spital să depășească cu mult recompensa misiunii. Din nou, se pare, un management economic al resurselor financiare este absolut necesar.

Terminând cu expunerea noutăților acestui add-on, nu pot să nu remarc un DAR. După ce l-am jucat, am simțit că îi lipsește ceva. Într-un articol pe care l-am citit recent despre un joc anume (nu contează care), autorul spunea că jocului respectiv nu îi lipsește adâncimea, ci... lățimea. Cred că se potrivește perfect și în cazul de față. În timp ce strategia și gameplay-ul misiunilor este excelent, introducerea sistemului monetar nu îmbunătățește prea mult jocul în totalitatea sa. Colectarea și vânzarea armelor și muniției mi-a

permis să angajez un grup frumușel de mercenari, plus să îl echipiez cu un arsenal pe măsură, iar asta numai după câteva misiuni.

Comparativ cu alte titluri asemănătoare, cred că lui **SS:S** îi lipsește acea achiziție și menținere de baze sau de teritorii, prezentă în **UFO** și **Jagged Alliance**. De asemenea, lipsește acel feeling că ti se termină timpul și că tre-

buie să iei măsuri disperate. Aceasta este „lățimea” care îi lipsește.

PAPA`NASHU

paul@pcgames.ro

**PC Games Forum**

<http://www.pcgames.ro/forums>

## Punctaj SILENT STORM: SENTINELS

**PRODUCĂTOR**  
Nival Interactive

**DISTRIBUTOR**  
JoWood

**PREȚ**  
cca. 39 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 12 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

### PRO & CONTRA

- + Multe îmbunătățiri
- + TBT de foarte bună calitate
- + Realism
- Lipsește ceva

**GRAFICĂ**  
85%

**SUNET**  
82%

**GAMEPLAY**  
89%

**ATMOSFERĂ**  
87%

**MULTIPLAYER**  
- %

**86 %**

**NECESAR**  
CPU 800 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 2,2 GHz  
512 MB RAM

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**  
JAGGED ALLIANCE  
UFO







# Port Royale 2



Băieții de la Ascaron și-au făcut un nume destul de răsunător în domeniul hack and slash-ului, după ce au lansat pe piață „strălucitul” Sacred. **Acum, după o bună bucată de timp de lucru pe brânci, aceiași producători doresc să spargă edificiile genului economic-strategy cu noul lor titlu, Port Royale 2.** Acest joc promitea, atunci când a fost anunțat oficial, să fie unul dintre coloșii anului 2004, iar articolul de față vrea să vă arate dacă el a reușit sau nu.

**C**ândva, prin secolul 17, jucătorii vor trebui să descopere calea spre succes, luând în mână frâiele unui imperiu economic, ale cărui vorbe de duh se învârt constant în jurul a două cuvinte: import-export. Cu o valiză plină de management

features și câteva arome de strategie real time, **Port Royale 2** candidează, sigur pe sine, la titlul de „unul dintre cele mai bune jocuri ale anului 2004”. Singura problemă pe care o manifestă este, evident, faptul că acest gen de jocuri se adresează în mod special unei categorii hardcore de jucători, pentru care lipsa unei cantități impresionante de sânge pe ecranul monitorului nu este o problemă majoră.

**PR2** oferă doar modul de joc singleplayer, cu două ramificații ale acestuia: scenario mode și free play. Scenariile îți oferă obiective

instantanee pentru diverse tipuri de misiuni, jucând, de asemenea, rolul de tutorial. În primele misiuni vom face cunoștință cu bazele jocului, vom dibui complicatul și îmbârligatul gameplay cu care ne confruntăm, de obicei, într-un simulator economic. Aici

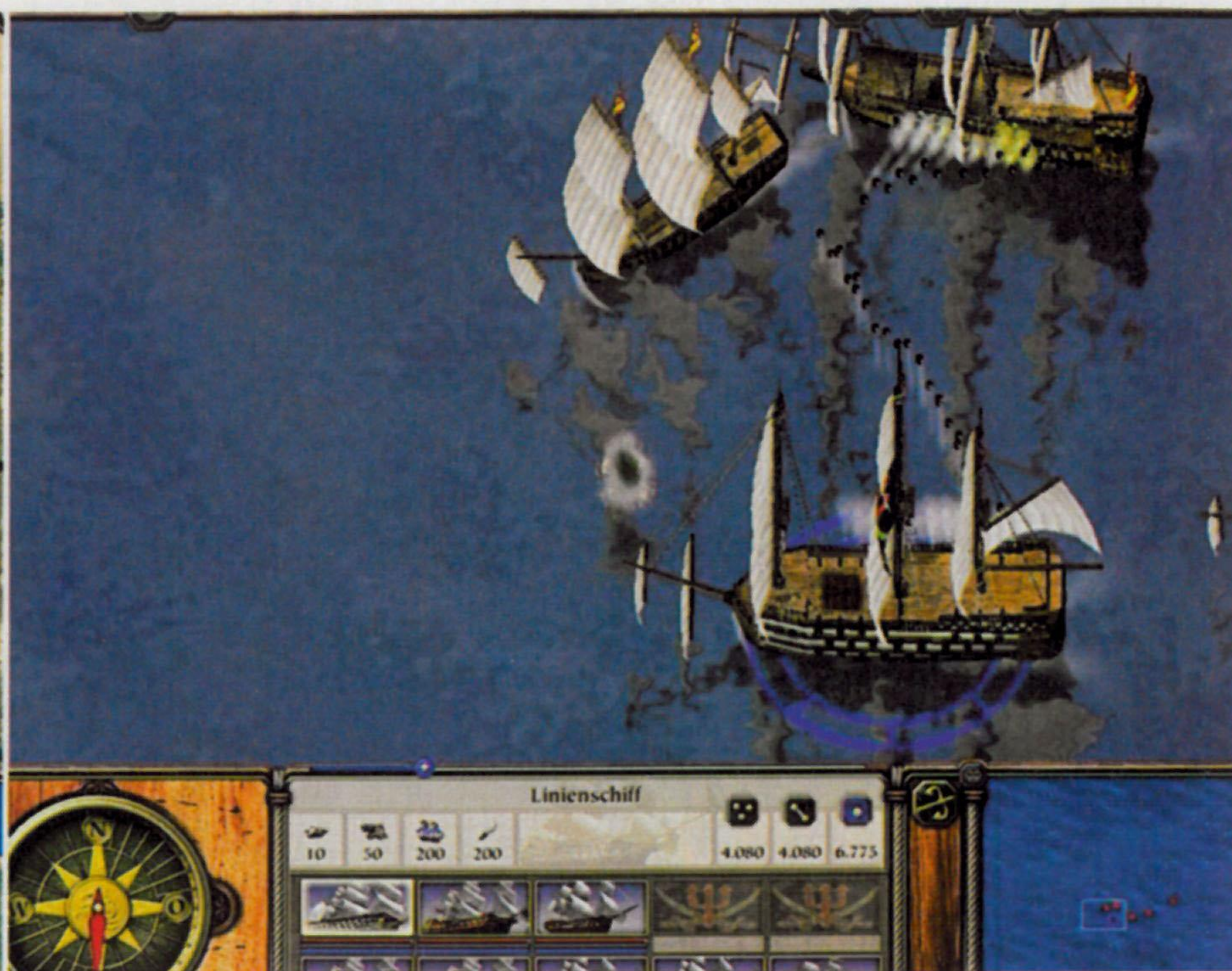


**EN GARDE, MĂI DOBITOCULE!** Te-a pus dracu' să te legi de nevasta căpitanului, ai? Las' că vezi tu!





**MAI RĂU DECÂT** Zidul Chinezesc, fortificațiile mele mă protejează de intruși.



**MEMBRII ACESTUI** echipaj au cerut dublarea porției de fasole. Uite ce s-a întâmplat...

apare, cred eu, o primă problemă, o problemă care îi va afecta în special pe cei care iau contactul cu asemenea jocuri pentru prima dată.

Se pare că nu toate detaliile sunt explicate în mod clar, mai mult, dacă vrei să te specializezi într-un anumit aspect ce poate fi găsit să zicem pe la jumătatea misiunii, ești nevoit să treci prin toate celelalte stagii premergătoare. Dacă ar fi existat misiuni tutorial ceva mai detaliate, de exemplu „cum să organizăm rutele comerciale”, în loc de generica și complicata misiune „comerțul”, lucrurile se puteau afla într-o lumină mult mai bună. Aceste lacune transformă learning curve al jocului într-una obositoare și

extrem de agasantă, fapt ce poate speria la prima vedere un grup destul de mare de jucători (în special pe aceia care cred că titluri gen **Counter-Strike** sunt jocuri bune).

Modul free play este, practic, esența jocului. Aici, pornim la drum cu o sumă insignifiantă de bani, o bărcuță de transport și un depozit. Nimic mai mult. Ne aflăm în anul 1600 și obiectivul nostru este acela de a ne dezvolta afacerea într-una de succes, producând diverse materiale, importându-le și exportându-le. De asemenea, vom avea un rank, determinat de cât de bine ne descurcăm pe piață și de cât de bine știm să ne facem de râs concurența. Acest rank este asemănător level-up-ului, unele misiuni neputând fi accesate până nu atingem o anumită treaptă de dezvoltare. Modul se desfășoară exact așa cum îi spune numele, adică free play. Oricare mic detaliu al jocului, de la felul de marfă cu care faci afaceri până la membrii alianței din care faci parte, ține absolut de deciziile pe care le iei.

Începi să faci avere de jos, așa cum ar fi normal în orice colț al lumii (mai puțin România, la noi există șpagă și evaziune fiscală legală), făcând comerț simplu între colonii. Fiecare locație își va etala producția, precum și mărfurile de care are foarte mare nevoie. În mod evident, verzișorii cei mai mulți ies atunci când oferi unei zone produsul pe care aceasta nu îl are din belșug, cumpărându-le din zonele care le au în

exces și unde acestea se vând la prețuri mici. De exemplu, dacă Orașul A produce porumb, iar orașul B are foarte mare nevoie de el, vom cumpăra porumb ieftin din orașul A, îl vom îngrămădi cum putem pe bărcuță, transportându-l apoi spre orașul B, unde vom obține un preț foarte bun.

Piața este o entitate vie și în continuă mișcare, aceasta dezvoltându-se exponențial în timp real, datorită faptului că există nenumărați comercianți controlați de calculator care, asemenea ție, încearcă să facă un ban cinstit. În acest mod, piața este un risc foarte mare și se dovedește a fi foarte competitivă, jucătorul fiind nevoit să învețe când să „prindă” o



**E ZI DE PIAȚĂ ȘI**, ca de obicei, babele au venit cu vinul cel de toate zilele. 10 mii kilu'.



**ACEST CONCURS** de frumusețe va fi adjudecat de doamna cu catargele mai lungi...





afacere profitabilă și când să își vândă marfa la cel mai bun preț posibil.

Cu cât averea ta prosperă, cu atât se ivesc noi și noi oportunități de investire a banilor, toate acestea depinzând de specializarea de producție a orașului tău. Exemplele sunt multiple, acestea incluzând lemne, fructe, cărămizi, bumbac (de pe plantații), carne și multe altele. Afacerile tale necesită, în mod normal, muncitori și bani pentru a funcționa. Acest lucru implică salarii precum și materii prime (care pot sau nu fi cumpărate ieftin din orașul respectiv, crescând astfel gradul de complexitate al managementului). În timp ce producem diverse materiale, acestea, precum și materia primă vor fi stocate în depozitul local, iar fiecare oraș care produce trebuie să aibă un astfel de depozit. Depinde de tine să vinzi produsele și să faci câți mai mulți bani din afacere, fie că le vinzi în portul local, fie că le exporti către o altă destinație. De multe ori, comerțul cu materii simple poate aduce un venit mulțumitor, însă adevărații bani se află în produsele rare (scule, de exemplu), care pot aduce profituri de 100% dacă sunt comercializate acolo unde trebuie. Cu cât afacerea este mai mare, cu atât costurile sunt mai ridicate, astfel suntem nevoiți să avem mare grijă atunci când ne calculăm investițiile și șansa de succes. De asemenea, avem posibilitatea de a investi în afaceri imobiliare, care aduc venituri constante acolo unde există locuințe.

Cele mai importante aspecte ale jocului sunt, cu siguranță, cele



legate de managementul afacerilor. Nu numai că e necesar să ne dezvoltăm un simț pătrunzător al cererii și ofertei, dar va trebui să învățăm și despre cât de important este un flux constant de bani gheață, mai ales atunci când vine vorba despre extinderea afacerii. De multe ori, în jocuri asemănătoare, ajungem la un punct în care progresul nostru este imbatibil și măturăm totul în cale. Nu la fel se întâmplă și în **Port Royale 2**. Fiecare cumpărare, fiecare vânzare și fiecare decizie pe care o iei va avea un anumit impact asupra succesului tău, iar influența ta crește odată cu succesul, fapt ce nu înseamnă că lucrurile devin mai ușoare. Astfel, am stabilit într-un orașel din Spania 5 ateliere de fabricat cărămidă, iar în foarte scurt timp a devenit clar că cereea era mult prea mică pentru surplusul produs, așa că a trebuit să vând foarte repede atelierele și să investesc în industria îmbrăcăminte. Astfel, am evitat cu dibăcie o gaură neagră din bugetul firmei mele, care mi-ar fi făcut cu siguranță zilele amare.

În timpul jocului, este de asemenea posibil să facem și un pic de scandal pe mare, provocând alte nave. Pentru aceasta, vom avea nevoie de tunuri, muniție, echipă, precum și o navă cel puțin decentă, deci nu e ceva ce se va întâmpla foarte repede pe

## Punctaj PORT ROYALE 2

**PRODUCĂTOR**  
Ascaron GmbH

**DISTRIBUITOR**  
Ascaron GmbH

**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 6 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

### PRO & CONTRA

- + Simulator complex
- + Management al afacerii spectaculos
- + Realism și rejucabilitate
- Grafica depășită

### GRAFICĂ

81%

### SUNET

86%

### GAMEPLAY

93%

### ATMOSFERĂ

92%

### MULTIPLAYER

- %

**88 %**

**NECESAR**  
CPU 800 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 1.5 GHz  
512 MB RAM

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**  
PATRICIAN 3  
PORT ROYALE

parcursul gameplay-ului. Cu cât progresăm mai mult, cu atât vom avea prilejul de a încheia alianțe cu țări precum Spania sau Anglia, iar, datorită faptului că între acestea adesea izbucnesc războaie, putem participa și noi, pentru a satisface gusturile aliaților. Combat-ul este unul foarte simplu, fiecare navă are anumite atribute, deci cea mai puternică învinge, nefiind nevoie de nici un skill în plus sau o îndemânare deosebită...

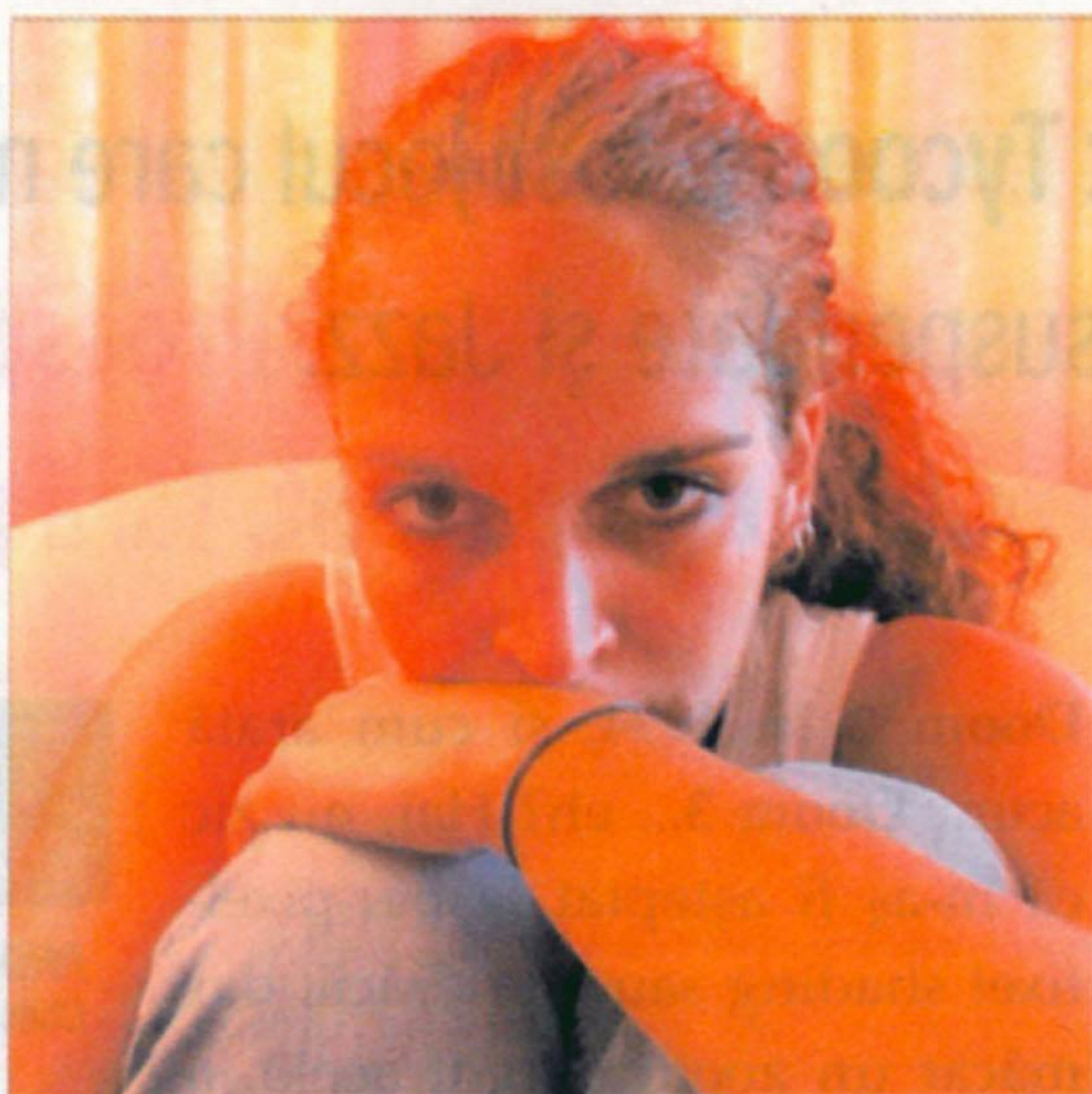
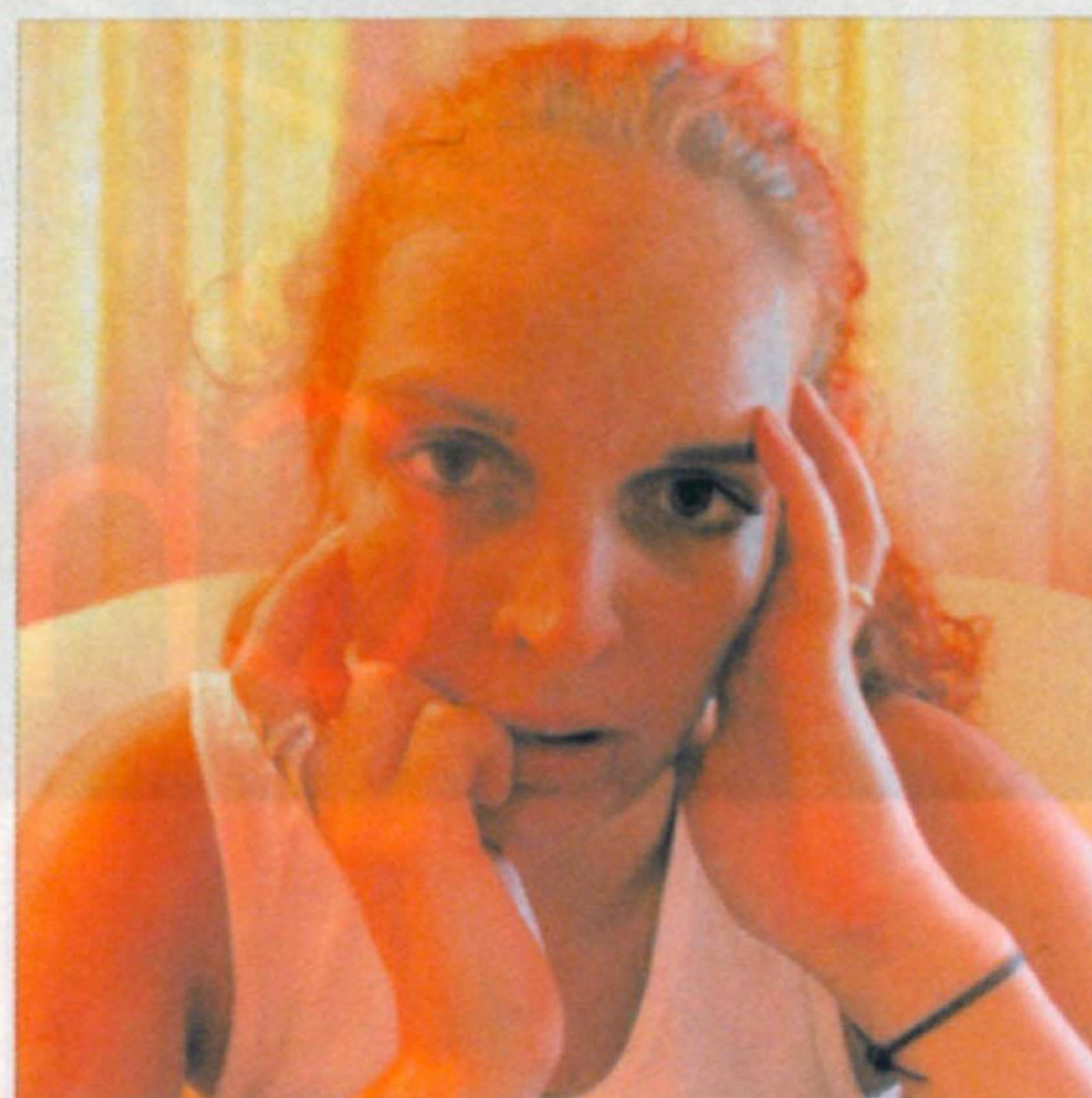
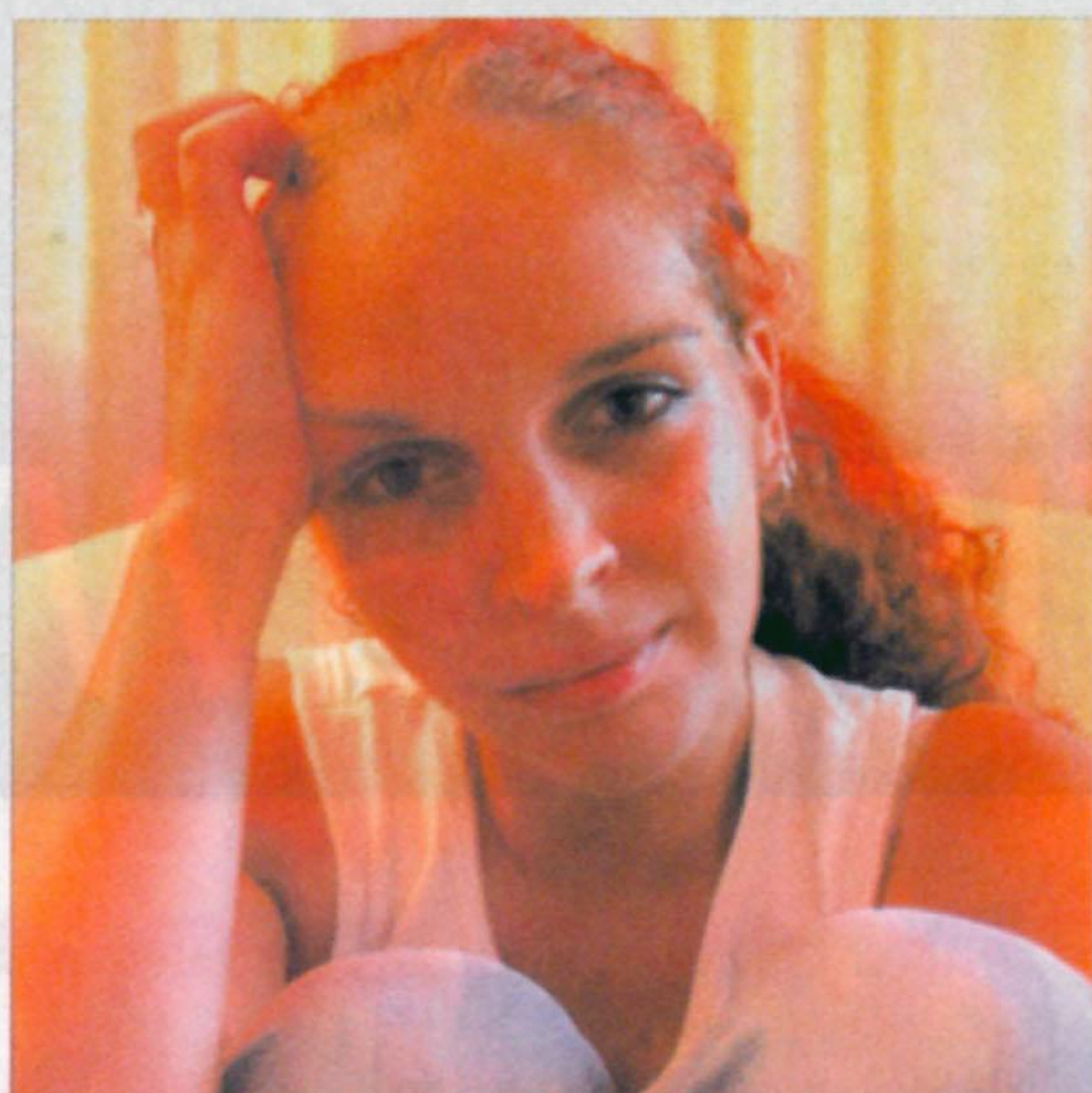
Ce-i al lui e al lui, **Port Royale 2** este, cu siguranță, cel mai bun simulator economic de la **Patrician 3** încoace și, sincer, îmi pare rău de cei care nu pot gusta astfel de jocuri, deoarece pierd foarte mult.

PAPA`NASHU  
paul@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>



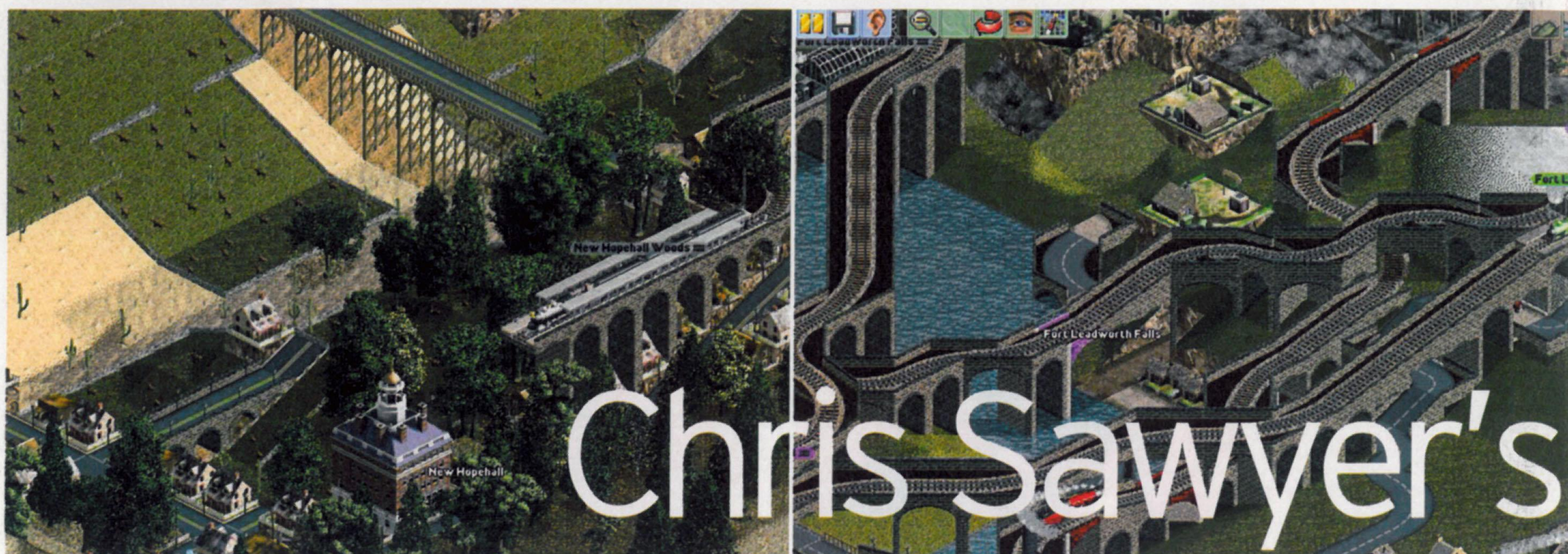
# Știrile Televiziunii Transilvania



*Privești ce trăiești.*







# Locomotion

Cu aproape zece ani în urmă, **Transport Tycoon** a fost jocul care mi-a stârnit apetitul pentru strategiile economice, podurile suspendate și Jazz. **Proaspătul său succes spiritual nu face altceva decât să recicleze același concept, fără pic de creativitate**

**H**opa-tropa, taman spre finalul ediției ne-a mai parvenit un simulator economic, ce se dorește a fi adevăratul urmaș spiritual al seriei **Transport Tycoon**! Iar asta deoarece atât vechiul **Tycoon** lansat sub egida MicroProse, cât și proaspătul **Locomotion** al celor de la Atari, poartă semnătura unuia și aceluiași designer: Chris Sawyer. Respectivul individ mai are la activ și seria **RollerCoaster Tycoon**, care la rândul ei s-a bucurat de un succes de-a dreptul patologic, partea a treia fiind așteptată să apară chiar în această toamnă. În aceste condiții, se impune automat întrebarea dacă noul său joc are sau ba ingredientele necesare, pentru a stârni o nouă isterie în masă.

Ei bine, pentru că tot ne strânge spațiul, voi răspunde direct la această întrebare: NU! **Locomotion** nu aduce suficiente noutăți față de antecesorul **TT(D)**, nu îmbunătățește aproape deloc grafica și nu își justifică prin absolut nimic lansarea sa târzie, în anul de grație 2004. În timp ce despre **Transport Giant** spuneam că putea să fie lansat fără nici o problemă cu vreo patru ani în urmă ("tehnologic" vorbind), lucrurile stau chiar mai nasol în cazul lui **Locomotion**, aspectul său vizual fiind mai mult sau mai puțin identic cu cel al strămoșilor săi, de acum nouă-zece ani de zile!

Dar hai să zicem treacă-meargă, că doar nu grafica face jocul (or so they say...). Bun, însă tot mai rămâne o mică-mare problemă neelucidată. În absența unor îmbunătățiri sensibile la nivel grafic, ar fi fost firesc să constatăm măcar o schimbare profundă a gameplay-ului. Ori, de fapt, nici aceasta nu e de găsit pe nicăieri! Într-adevăr, au mai fost ajustate și simplificate niște chestioare, interfața e destul de intuitivă, apar noi seturi de camionașe, trenulețe, vapoare și avioane, au fost redesenate fabricile, orașele și alte elemente de decor, dar... oricum l-am lua și l-am învăța, până la urmă tot **Transport Tycoon** e. Asta în condițiile în care, repet insistent, au trecut nu mai puțin de zece ani de zile! Păi faceți și voi o comparație: cum arăta de exemplu

**Doom 2** în 1994, și cum arată acum **Doom 3**... eh? Hai, nu zic că m-aș fi așteptat la per-pixel-fixel shading sau alte drăcii, dar măcar un zoom decent acolo, o rezoluție mai scalabilă, o paletă de culori mai bogată, ceva – orice!

Uite, cei de la JoWood au avut măcar bunăvoința să se străduie să varieze și să inoveze, chiar dacă nu le-a reușit pe deplin. Pe când musiu Sawyer bag seama că a stat și-a frecat menta, imaginându-și probabil că nostalgia noastră nesfârșită va fi suficientă, pentru a ne determina să dăm banii pe "noul" său joc. Pentru ce? Pentru o copie grăbită de **Transport Tycoon**? Pentru câteva "lomocotive" în plus, vreo 40-50 de scenarii și niște poduri suspendate mai șmechere?

No, thanks!

PAPA` NAZZI

serban@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

## Punctaj CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION

**PRODUCĂTOR**  
Chris Sawyer

**DISTRIBUTOR**  
Atari

**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 12 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

### PRO & CONTRA

- + Același gameplay irezistibil, pe termen lung
- Nu aduce îmbunătățiri notabile sub nici un aspect
- Grafică extrem de slabă la ora actuală
- Zece ani de stagnare sunt totuși cam prea mulți...

<b>GRAFICĂ</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	48%
<b>SUNET</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	62%
<b>GAMEPLAY</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	84%
<b>ATMOSFERĂ</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	61%
<b>MULTIPLAYER</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	- %

# 64 %

**NECESAR**  
CPU 500 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 800 MHz  
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
TRANSPORT TYCOON  
TRANSPORT GIANT





Răsărit ca din neant, cu un titlu de care nimeni nu prea auzise mare lucru, **Starshatter surprinde printr-un concept de joc extrem de solid și complex, dar cade rapid în dizgrația unei execuții urâte și pe alocuri lacunară**

În ziua de azi e greu să mai scoți un simulator spațial hardcore, fără să fii pregătit ca după lansare să-ți strângi catrafusele, să încui pe veci porțile firmei și să pleci acasă. Cele mai practice metode de evitare a dezastrelor financiare sunt fie simplificarea gameplay-ului (cazul lui **Freelancer**), fie dezvoltarea unui joc fără compromisuri conceptuale, dar cu o echipă extrem de restrânsă. Acesta din urmă e și cazul lui **Starshatter**, un space-sim complex și chiar original, pe alocuri. În mare parte, jocul e rezultatul eforturilor unui singur tip (John DiCamillo), care a început să lucreze la el în urmă cu vreo șapte ani de zile. Poate și din această cauză, **Starshatter** cam lasă de dorit la capitolul audio-vizual, engine-ul său grafic rămânând de abia la nivelul generației DirectX 7. Altfel spus, canci reflexii în timp real, canci bump mapping sau alte asemenea drăcii, singurul său merit din acest punct de vedere fiind performanța impecabilă.

Totuși, în ciuda execuției sale tehnice sub-mediocre, gameplay-ul propriu zis e mai mult decât rezonabil. Aș remarca în mod special două aspecte ale jocului, care au reușit să-mi smulgă un vag zâmbet aprobator: campaniile single-player și sistemul de control. Nici nu-mi aduc aminte de când n-am mai văzut o campanie cu adevărat dinamică, într-un simulator de gen, iar **Starshatter** exact asta oferă. Numărul de nave distruse sau pierdute într-o misiune chiar va influența cursul ulterior al campaniei (deși nu îl va răsturna de tot...), fiecare misiune fiind generată ținând cont de stadiul actual al războiului.

Interfața și sistemul de control extrem de flexibil sunt iarăși puncte

forte ale jocului, venind ca o binecuvântare după chinurile îndurate în **X2: The Threat**. Ai la dispoziție orice combinație de contro-lere preferi (tastatură, mouse, joystick, gamepad), cu precizarea că mouse-ul poate deveni o unealtă extrem de puternică. Pe lângă obișnuitul mod de zbor "fly-by-mouse", îl poți folosi pentru selectarea rapidă a țintelor și chiar pentru emiterea de ordine, sau îl mai poți seta să se comporte ca un joystick virtual, pentru eficiență maximă în timpul dog-fight-urilor. De altfel, **Starshatter** e joc concentrat exclusiv asupra luptelor, fie ele din perspectiva unor fighter-e mărunte, ori a navelor capitale greoaie și devastatoare – poate cel mai reușit aspect al jocului: au inerție cât casa, flotile dirijabile, un sistem de reparații și feeling din belșug. Păcat doar că misiunile desfășurate în atmosfera planetelor (da, există și așa ceva) nu sunt la fel de reușite ca restul jocului, calitatea gameplay-ului prăbușindu-se aici în mod inexplicabil. Luat în ansamblu, **Starshatter** poate fi așadar o experiență destul de interesantă pentru împătimiții genului, dar nicidecum un titlu recomandat celor care vor să-și pună la

treabă FX-urile și Radeoanele.

PAPA NAZZI

serban@pcgames.ro

### Punctaj STARSHATTER

**PRODUCĂTOR**  
Destroyer Studios

**DISTRIBUITOR**  
Matrix games

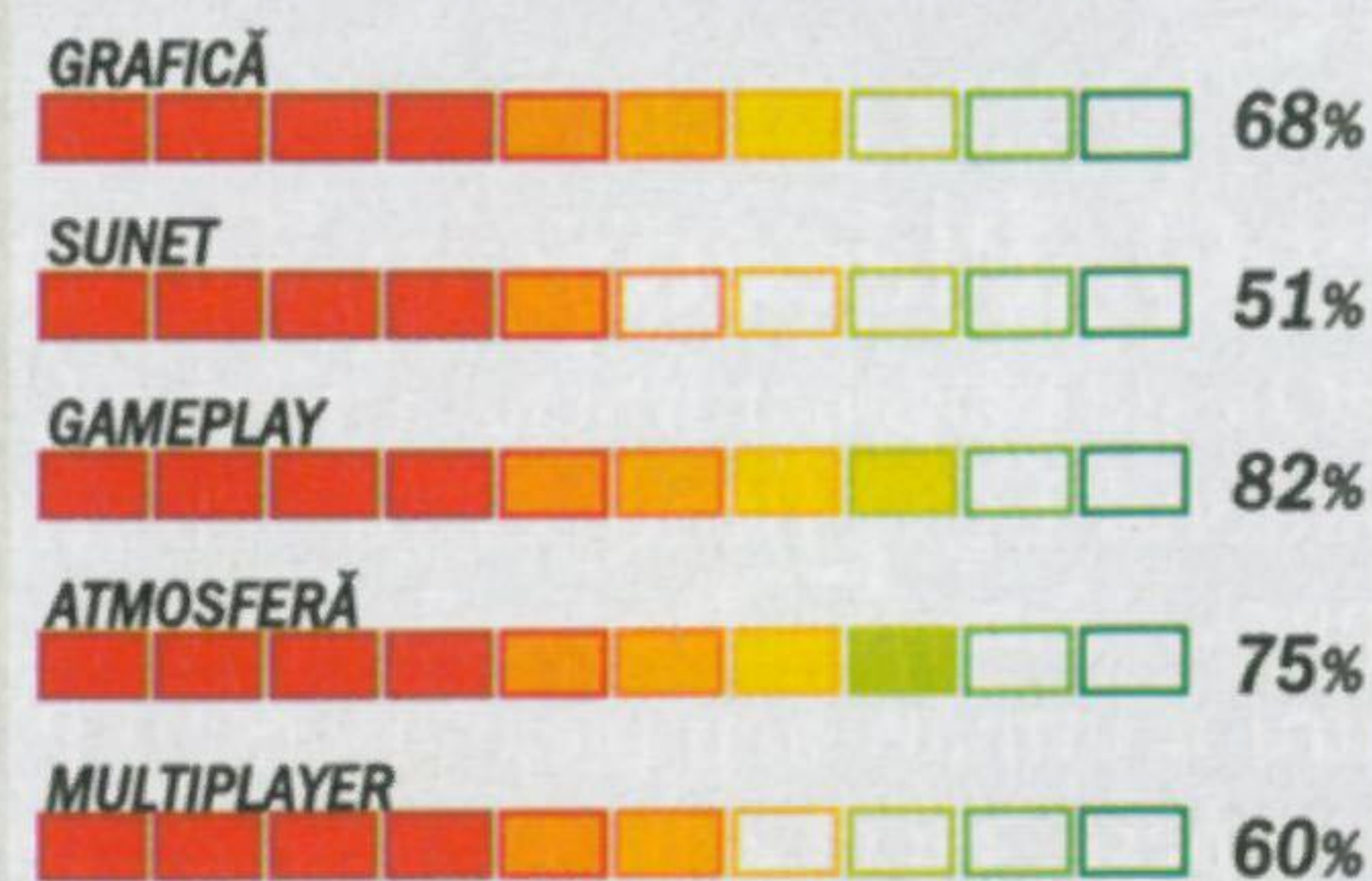
**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 12 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea 8  
Internet 8

#### PRO & CONTRA

- + Campaniile dinamice și controlul flexibil
- + Cărmuirea navelor capitale
- Execuție grafică modestă
- Lupte intra-atmosferice nereușite

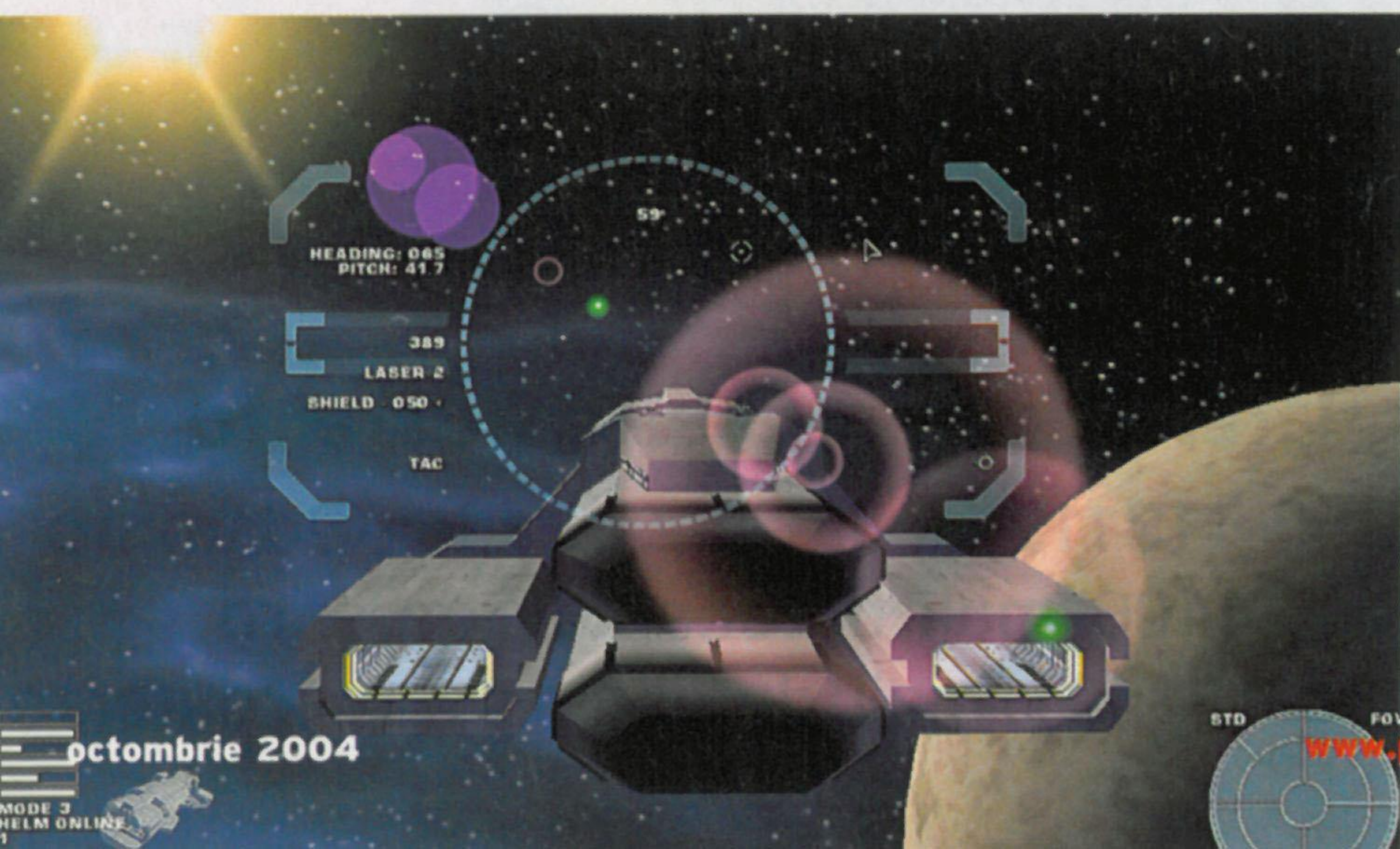


**67 %**

**NECESAR**  
CPU 400 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 800 MHz  
256 MB RAM

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**  
INDEPENDENCE WAR  
DESCENT FREESPACE







**Vara aceasta, loviturile libere vor  
fi cu 25% mai puternice.**

### **BenQ. Plăcerea în Tehnologia Informației.**

BenQ este partener oficial UEFA EURO 2004 pentru transmisiile multimedia și statistici. Monitorul LCD BenQ FP783 cu tehnologia sa de ultimă oră are cel mai rapid timp de răspuns, 12ms (cu 4ms mai rapid decât majoritatea monitoarelor LCD). Ce altă variantă ai pentru a urmări acțiunea? BenQ FP783 nu îți oferă doar o imagine fluidă, clară și fără întreruperi - cu el acțiunea prinde viață! **Bucură-te mai mult la BenQEuro2004.com**



**UEFA**  
**Euro 2004**  
PORTUGAL

**BenQ**

OFFICIAL IT PARTNER

### **Darer SRL - Your best IT partner**

**Tel.: 0259-342431, 342577; E-mail: [darer@darer.ro](mailto:darer@darer.ro); [sales@darer.ro](mailto:sales@darer.ro)**

**Oradea:** B-dul Decebal, C24-26, Tel/Fax: 0259-413119, mail: [darer.oradea@darer.ro](mailto:darer.oradea@darer.ro)

**Arad:** Ghiba Birta, nr. 2, Tel/Fax: 0257-214400, mail: [darer.arad@darer.ro](mailto:darer.arad@darer.ro)

**Timișoara:** Str. Brediceanu, nr. 8, Tel/fax: 0256-498501, mail: [darer.timisoara@darer.ro](mailto:darer.timisoara@darer.ro)



# Eroi au fost, eroi sunt încă

**M**ă gândeam zilele trecute, în timp ce testam unul dintre numeroasele jocuri Action ce continuă să poposească, încăpăținate, pe biroul meu suprasolicitat, că acest gen, bătrân de când lumea (sau, mă rog, bătrân de când a apărut PC-ul) ar merita ceva diversitate. Sincer, saturația de vietnamezi pe metrul pătrat sau numărul impresionant de teroriști pe care trebuie să-i măcelărim pentru a salva Statele Unite ale Americii de la un dezastru militar, economic s.a.m.d., a început (cel puțin pentru mine) să tindă spre monotonie. Bineînțeles, la început era superb să te știi drept acel uber-necunoscut ce, printr-un singur click de mouse, dezlanțuie asupra dușmanilor săi un potop nimicitor de gloanțe, cuie, plasmă, rachete și alte minunății ce le-au trecut prin cap diverșilor producători. Era chiar oarecum moralicește să punem capăt te-

rorii într-o oarecare parte a lumii, curățând-o metodic de invadatori. Problema e că acești invadatori au tot timpul o culoare cam tuciu-rie, scriu de la dreapta spre stânga și mustesc de o imbecilitate crasă, în timp ce personajul principal are, aproape de fiecare dată, legătură cu privilegiata națiune „red, white and blue”. Ei bine, de tiparele acestea m-am cam săturat. Aș vrea să văd și eu un joc în care Președintele american și întreaga sa națiune să fie îmbrăcați în hainele teroriștilor, în care un cioban român prăpădit, care nu știe nici măcar să citească, să pună mâna frumuseț pe BFG și să facă curățenie la Casa Albă mai ceva ca femeia de servici. Se pare, însă, că așa ceva nu se poate. Nu este voie. Nu este... moral.

PAPA`NASHU

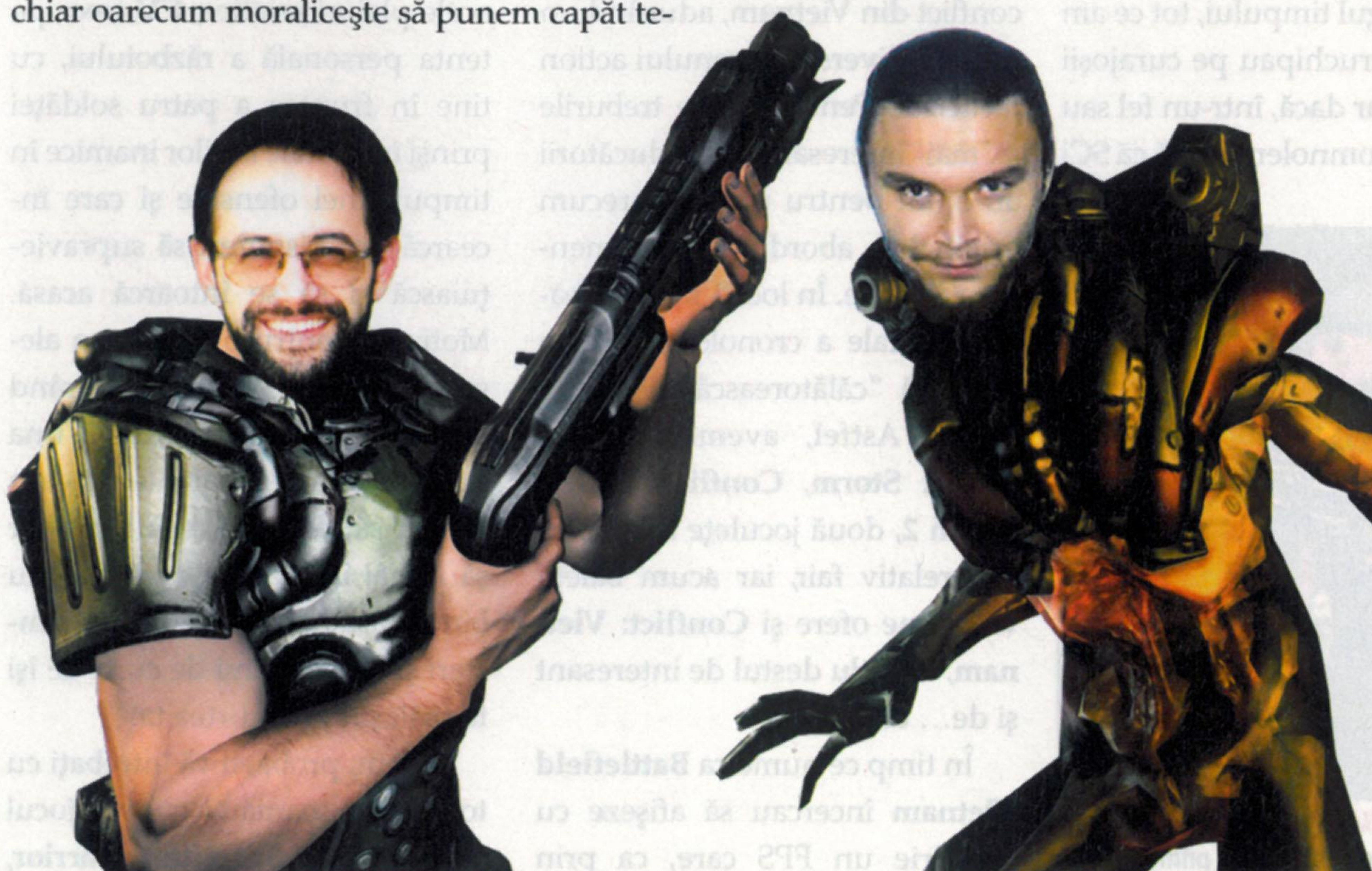
paul@pcgames.ro

## CUPRINS

Conflict: Vietnam .....64

Alpha Black Zero .....66

Shellshock: Nam`67 .....68





# Conflict: Vietnam



**Acum că avem în repertoriul istoric un război nou nouț (sau poate chiar două) care pot deveni pentru producătorii din toate colțurile lumii o sursă divină de inspirație,** Vietnamul a cam intrat în sumbrele colțuri ale uitării, fiind arar utilizat ca motiv de film, doar atunci când Chuck Norris rămâne fără idei sau când imaginea americană se șifonează rău de tot.

**C**u toate acestea, Vietnamul nu poate fi numit o sursă de inspirație epuizată. Chiar dacă, de-a lungul timpului, tot ce am văzut pe pelicule și pe la televizor îi întruchipau pe curajoșii oameni de peste Atlantic drept învingători și chiar dacă, într-un fel sau altul, suntem sătui de atâtea leit-motive cu iz de somnolență, iată că SCi



**JUNGLA ECUATORIALĂ** (sau, mă rog, aproape ecuatorială) adăpostește multe primejdii.

reușește să revitalizeze eternul conflict din Vietnam, aducând un plus de diversitate genului action tacticizat. Pentru a face treburile și mai interesante, producătorii au optat pentru un stil oarecum original în abordarea evenimentelor istorice. În loc să urmeze bătașorita cale a cronologiei, SCi a decis să "călătorească înapoi în timp". Astfel, avem **Conflict: Desert Storm**, **Conflict: Desert Storm 2**, două joculețe third person relativ fair, iar acum băieții vin să ne ofere și **Conflict: Vietnam**, un titlu destul de interesant și de... diferit.

În timp ce nume ca **Battlefield Vietnam** încercau să afișeze cu mândrie un FPS care, ca prin

minune, se petrecea exact pe acele plaiuri asiatice, CV trece pe tenta personală a războiului, cu tine în fruntea a patru soldați prinși în spatele liniilor inamice în timpul unei ofensive și care încearcă din răspuțeri să supraviețuiască și să se întoarcă acasă. Motivele pentru o asemenea alegere sunt vaste – în primul rând face din această experiență una mai personală și mai intensă – nu încerci să câștigi războiul, ci doar să rămâi în viață și să ajungi cu bine acasă la nevastă, copii, hamsteri și alte orătănii de curte ce își fac sălașul prin curtea ta.

Acum, probabil vă întrebați cu toții: "Nu seamănă cumva jocul ăsta cu **Full Spectrum Warrior**,





**MAGAZINELE EN GROS** vă pun la dispoziție o gamă variată de produse, de la ciorapii comandantului până la jartierele femeii de servici.



**ARMATA ULTRA**, supărat pe un grup de suporteri dinamoviști, își spune punctul de vedere...

despre care am aflat din surse mai mult decât sigure că trebuie să apară cât de curând pe minunatul meu PC?" Ei bine, răspunsul meu ar fi: "Până la un punct da, cele două sunt asemănătoare, dar nu în asemenea hal încât să fim nevoiți de a alege dintre ele. Astfel, controlul în CV este oarecum similar, datorită faptului că fiecare personaj are parte de setul său propriu de specialități. Apoi, ar mai fi faptul că ambele sunt third person. Însă asemănările, se termină aici, deoarece în FSW avem două echipe de patru indivizi, mai mult, noi suntem cei care dăm comenzile aferente, față de luarea propriu-zisă sub control a personajelor. În CV, avem la dispoziție tot. Control, țintă, mișcare – tot în afară de numele caracterelor. Astfel, suntem obligați să purtăm nume dubioase, gen Hoss, Ragman sau Cherry. God bless America.

După scenele introductive, ni se pun în mână frâiele destinului celor patru luptători. Completarea diverselor obiective, plus un joc inteligent din partea noastră (și implicit, bun), va rezulta în alocarea a unui număr de statistic points, după bunul nostru plac. Acestea sunt în general folosite pentru îmbunătățirea skill-urilor de combat, afectând acuratețea cu care folosim armele etc, etc, existând, totuși, anumite concesii în ceea ce privește training-ul pe latura medic și engineering/booby trap development. Sistemul de skilluri lucrează bine în tandem cu specialitățile personajelor.

Misiunile sunt lungi și, mulțumită lui Dumnezeu, există destulă varietate fără ca producătorii să introducă prea multă complexitate –

totuși, scopul nostru este acela de a ajunge acasă, nu de a cuceri lumea. Acest lucru este esențial datorită lipsei opțiunii de multiplayer.

Cea mai mare problemă a jocului este aceea că, mai mult decât oricât altceva, e doar o simplă portare de pe console. Din nou. Grafica este acceptabilă, chiar bunicică sub diferite aspecte, însă nu este spectaculoasă. Mai mult, scenele deschise dau bătaie de cap unui sistem cu specificații acceptabile mai mult decât ar trebui, altfel spus, ar fi fost mai frumos să vedem o grafică de o calitate ceva mai bună, pentru framerate-ul pe care jocul îl scoate.

În mare, **Conflict: Vietnam** nu este un joc din categoria **Soldner/Condition Zero**, adică

extreme de prost, însă nu este nici un must buy kind of a game. Pentru unii, mai pretențioși, poate fi puțin cam linear, însă, la ce tâmpenii au ieșit în ultimul timp pe piață în domeniu, merge și așa.

PAPA\* NASHU

paul@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

### Punctaj CONFLICT: VIETNAM

**PRODUCĂTOR**  
SCI

**DISTRIBUITOR**  
Gathering

**PREȚ**  
cca. 39 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 16 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

#### PRO & CONTRA

- + Patru personaje, patru specialități
- + Story decent, fără cuceriri de țări
- Portat de pe console
- Linearitate

<b>GRAFICĂ</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	81%
<b>SUNET</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	76%
<b>GAMEPLAY</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	80%
<b>ATMOSFERĂ</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	82%
<b>MULTIPLAYER</b>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	- %

**79 %**

**NECESAR**  
CPU 1300 MHz  
256 MB RAM

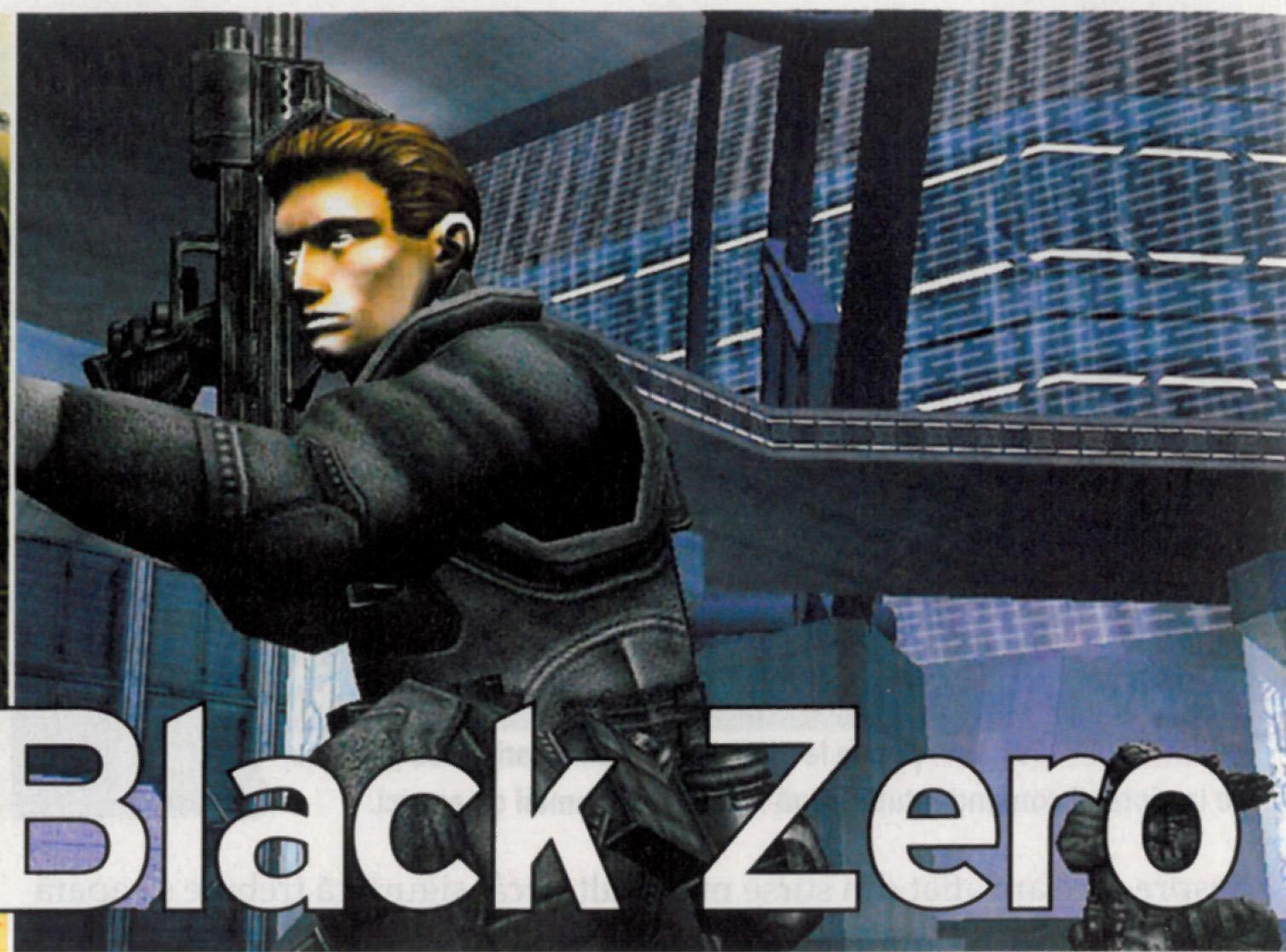
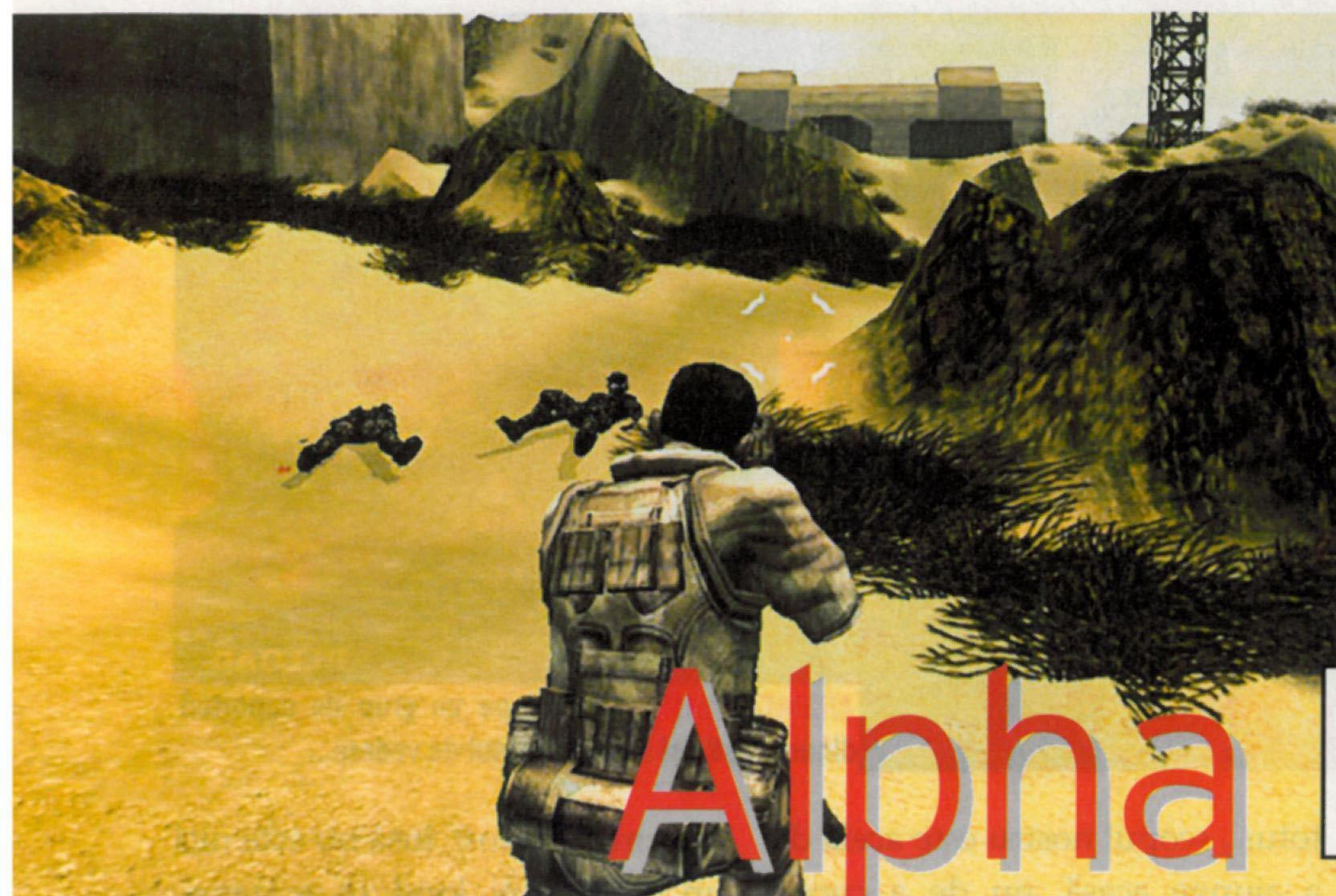
**RECOMANDAT**  
CPU 2,2 GHz  
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
CONFLICT: DESERT STORM  
CONFLICT: DESERT STORM 2



**PRINTRE COPĂCEII DEȘI** putem viziona în liniște head-shoturi artistice...





# Alpha Black Zero

**Oau! Un third-person tactical shooter ca și Ghost Recon, numa' că-n viitor și pe alte planete, da' tot cu puști și pistoale obosite. Oau, oricum, sună bestial! Ia să vedem ce-i de capul lui... Alo? Familia Clancy? Ah, mă scuzați - greșeală, eroare și oroare!**

**O**landezii sunt unul dintre puținele popoare europene care nu au reușit încă să-și facă un renume în domeniul jocurilor, fie el și negativ. Hotărâți probabil să pună capăt acestei delăsări apatice, necunoscuții de la Khaeon au pus piciorul în prag, au strivit lalelele, și-au aruncat eșarfele roz-bombon și s-au pus să facă un... hai să-i zicem joc, pe care l-au botezat **Alpha Black Zero: Intrepid Protocol**. Un titlu pretențios, pentru ceea ce se dorea a fi un third-person tactical shooter SF, în stilul seriei **Tom Clancy's Ghost Recon**. Însă, după primele minute de joc, îți dai deja seama că partea de "third-person" e cam singura valabilă - tactica lipsind aproape complet, SF-ul fiind o scuză ieftină pentru niște decoruri și mai ieftine (plus că arsenalul e plin de arme antice, vechi și de demult), iar shooting-ul curmându-se brusc, după vreo treizeci de minute de joc încununat de o binemeritată dezinstalare. Sau, mă rog, care-cât îl țin nervii; eu am fost mai rezistent de data asta, că deh - riscu' meseriei. Dar dacă există printre voi fani **Ghost Recon** care nu mai au răbdare până la lansarea dubiosului sequel, pe la începutul lui 2005, le sugerez să-și facă de pe acum provizii pentru o hibernare lungă, ori să se reprofileze pe alt gen. Căci, scurt și la obiect, **ABZ** e un shooter jenant! În mod normal, ar fi intrat în categoria jocurilor pentru care notele se dau de la 1 la 40; numai că-n ziua respectivă mă trezisem odihnit (moment de sărbătoare!) și mă simțeam generos din cale-afară.

Prea mult n-a ținut însă fericirea: după instalare, m-am trezit în față cu o panaramă de shooter, în care partea de tactică se rezumă la emiterea câtorva ordine generice și, de cele mai multe ori, complet inutile. Cea mai folosită comandă e "Regroup"-ul, întrucât ceilalți patru membri ai echipei super-speciale de intervenție tacticoasă au prostul obicei de a rămâne rău de tot în urmă. AI-ul din **ABZ**, de altfel, e un dezastru major, singurele sclipiri și manevrele interesante executate de inamici fiind ignorabile, în comparație cu tâmpenia propriilor camarazi. Sau cu greșelile crase de coliziune, ce permit hoiturilor să se afunde ca iceberg-urile

trei sferturi sub pământ, ori să leviteze misterios la un metru de sol... O rezolvare simplă ar fi fost introducerea unui sistem fizic "rag-doll" dar, din moment ce jocul folosește rigidul Serious Engine... Mda, se înțelege. Tot așa cum se înțelege (dar nu se iartă) grafica fadă și cromatica stridentă, sau misiunile liniare, luuungi și plictisitoare.

Cam singurele elemente mai reușite ale lui **ABZ** sunt intriga și modul de expunere al acțiunii, prin prisma mărturiei unui locotenent (Kyle Hardlaw, personajul principal) aflat în fața Curții Marțiale, sub acuzația de crimă în masă. Găselnița asta regizorală nu e deloc nouă, pentru cei care au văzut filmul acela de mai demult, cu super-polițistul condamnat la scaunul electric. Dar merge... Păcat

de restul jocului. De fapt nu păcat, ci "whatever"!

PAPA' NAZZI

serban@pcgames.ro

## Punctaj ALPHA BLACK ZERO

**PRODUCĂTOR**  
Khaeon

**DISTRIBUTOR**  
Playlogic

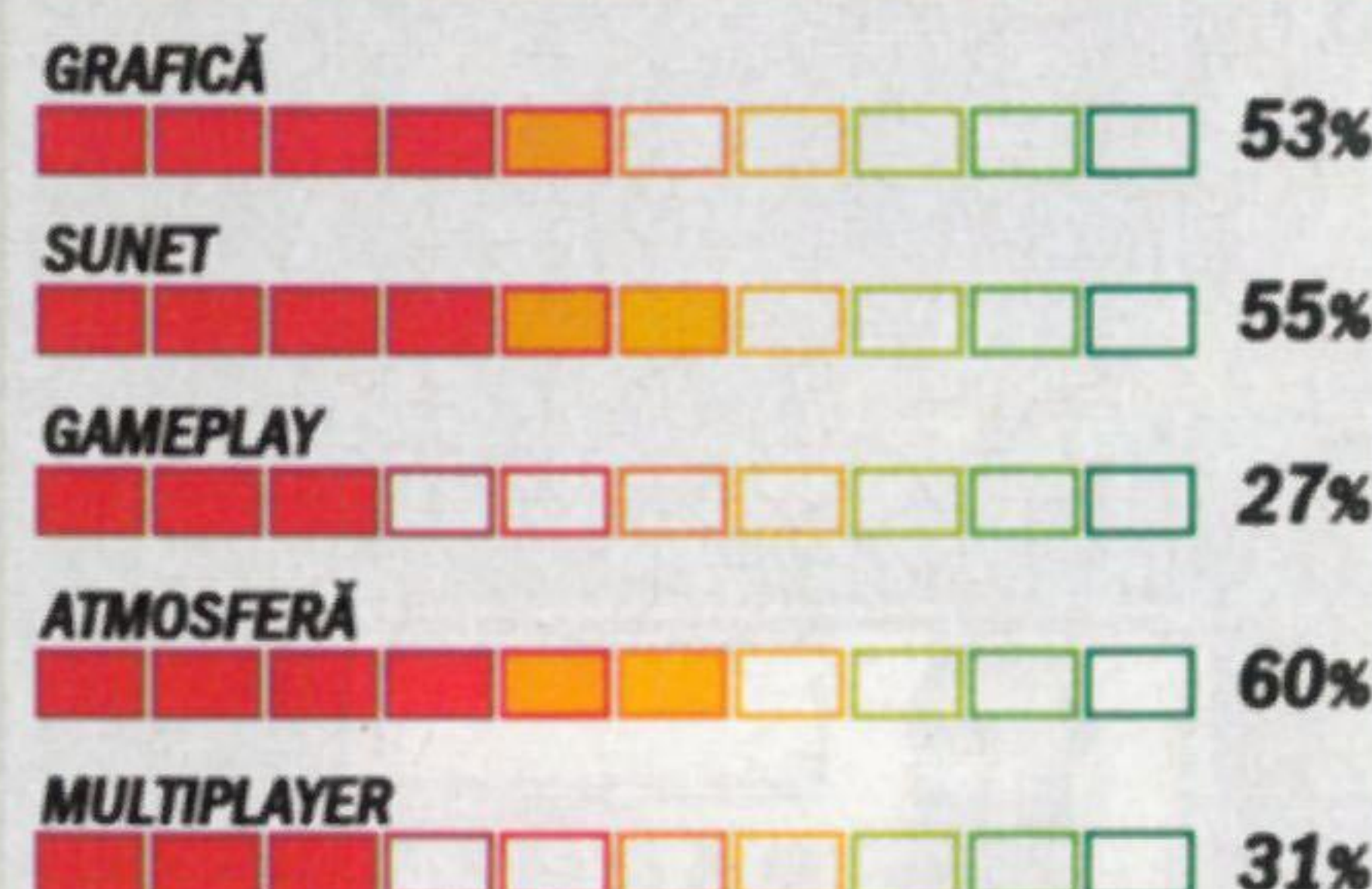
**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 12 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea 4  
Internet 4

### PRO & CONTRA

- + Icon apetisant de "Uninstall"...
- Gameplay fad, banal și plictisitor
- Cromatica și grafica îți răcăie retina
- Tentativă lamentabilă de shooter tactic



# 45 %

**NECESAR**  
CPU 700 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 1.4 GHz  
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
**GHOST RECON**  
**ARMED & DANGEROUS**





# Vedere pentru orice ocazie



**MCO**  
**NET**  
**INTERNATIONAL**

**ro.kpl.biz**





# Shellshock: Nam '67

**C**a o primă declarație de presă, atât producătorii de la Guerilla, cât și distribuitorul Eidos au încercat să convingă publicul că noul lor titlu încearcă să se desprindă de noul val al produselor axate pe conflictul din Vietnam, prin prezentarea, în mod special, a moralității „deșănțate” a războiului.

După ce ne alegem look-ul și un nume cât mai sugestiv, vom începe jocul pe o rampă din aeroportul Saigon, unde, împreună cu alți câțiva bobocei, așteptăm momentul oportun pentru a zbura capetele cât mai multor inamici cu ochi mici și piele galbenă. La un moment dat, o figură autoritară se apropie de tine și, next thing you know, te afli într-un elicopter ce se grăbește, mai ceva ca monoposturile de Formula 1, spre o zonă de conflict armat unde se cer trupe proaspete și pline de muniție pentru a echilibra balanța luptei.

Odată aflat cu picioarele pe pământ, locotenentul nostru va fi îndeajuns de bun la suflet pentru a ne iniția în tainele controlului, într-o secvență a jocului gen tutorial, chiar înainte de a asista stupefiați la o ambuscadă a unui grup Vietcong. Locotenentul, dând dovadă de un sânge rece aproape reptilian, cheamă imediat o unitate de mortar care, cu zelul atât de clasic al americanilor, va „rezolva” scurt și câțiva dintre proprii lor soldați. Acest lucru dă naștere, se pare, unuia dintre conflictele jocului, deoarece respectivul detașament se trezește dintr-o dată cu un „chi” dezechilibrat și cu un locotenent ce dă dovadă de o incompetență crasă.

După acest incident, grupul trebuie să își facă drum prin jungla deasă, împărțind gloanțe de M-14 în stânga și în dreapta. Datorită faptului că nu putem purta la noi decât o singură armă primary, managementul muniției este unul mai mult decât important. Faptul că este purtat de pe console se va materializa și în prezența diverselor checkpoint-uri, unde ne vom respawna în cazul unei morți triste și dureroase.

Între misiuni, ne putem delecta de contactul cu ceilalți americani

aflați la datorie în interiorul bazei noastre. Pe lângă aceștia, mai putem întâlni diverși comercianți, de la care putem cumpăra echipament și, atenție, droguri, evident, dacă beneficiem de suficientă putere monetară.

De asemenea, mai există și câteva asistente medicale de origine americană, la care ne putem încerca norocul pentru a primi... err... îngrijire peste program, precum și o mama san vietnameză ce are câteva fete disponibile undeva, în afara bazei.

Consolă, consolă și iar consolă. Grafica e de consolă, controlul – la fel, deci din nou, o dovadă clară că portarea jocurilor pe PC este o simplificare pe care nu trebuie să ne-o permitem.

PAPA\* NASHU

paul@pcgames.ro

## Punctaj SHELLSHOCK: NAM '67

**PRODUCĂTOR**  
Guerilla

**DISTRIBUITOR**  
Eidos

**PREȚ**  
cca. 39 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 18 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

### PRO & CONTRA

- Err... Explosii?
- Err... hmm...
- Portare jalnică de pe console
- Control dezastruos

GRAFICĂ	73%
SUNET	71%
GAMEPLAY	67%
ATMOSFERĂ	70%
MULTIPLAYER	-%

# 70 %

**NECESAR**  
CPU 1 GHz  
256 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 2.2 GHz  
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
FREEDOM FIGHTERS  
JOINT OPS

**PC Games Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>



# ADVENTURE

## Premiera senzatională și răsunătoare

**C**red că zilele trecute am fost martorii celei mai mari gafe de marketing întâmplate pe plan internațional! Vă mai amintiți de **CSI: Dark Motives**, jocul de aventură (sau cum îl numesc unii simulatorul de detectivi) realizat pe baza serialului de succes de peste Ocean? Vă mai amintiți că era continuarea jocului original publicat de Ubisoft? Atunci probabil vă aduceți aminte că jocul a fost publicat acum aproximativ șase-sapte luni. A avut un succes moderat, s-au vândut câteva copii și toată lumea îl considera de mult fumat. Dar ce se gândesc cei de la UbiSoft? Că a sosit timpul să publice demo-ul jocului. Oare la ce speră? Că după atâta timp vor mai reuși să vândă în cel mai bun caz câteva sute de exemplare? Sau vor să convingă producătorii de hardware că merită să-l includă lângă plăcile lor grafice? Sau poate vor să pregătească o eventuală continuare? Sincer, nu știu! Dar sunt convins că există și alte metode de a îndeplini aceste țeluri, mult mai bune decât publicarea unui demo al unui joc antic.

În schimb, cei de la Bethesda merită toate laudele pentru că au reușit pună din nou pe jar întreaga comunitate de gameri. Cum? Foarte simplu! Au anunțat continuarea seriei **The Elder Scrolls**. Al patrulea episod se va numi **Oblivion** și

deocamdată nu se știe despre el decât că va apărea atât pentru PC, cât și pentru consolele majore ale viitorului (X-box 2 și Play Station 3). Norocoșii de la Game Informer au reușit să facă un reportaj cu echipa producătoare dar, după cum reiese din scann-urile care au inundat Internetul, producătorii încă preferă să păstreze secretul, vorbind doar în doi peri despre detaliile jocului. Totuși, ce se poate vedea deja e că **Oblivion** va avea o grafică care va impune noi standarde nu doar în lumea RPG-urilor. Până să apară însă, va trebui să ne mulțumim cu partea doua de la **KotOR**, **The Sith Lords** a cărui dată de apariție a fost amân timer pentru februarie (doar în cazul variantei PC bineînțeles).

PAPPARAȚINT

[jacint@pcgames.ro](mailto:jacint@pcgames.ro)

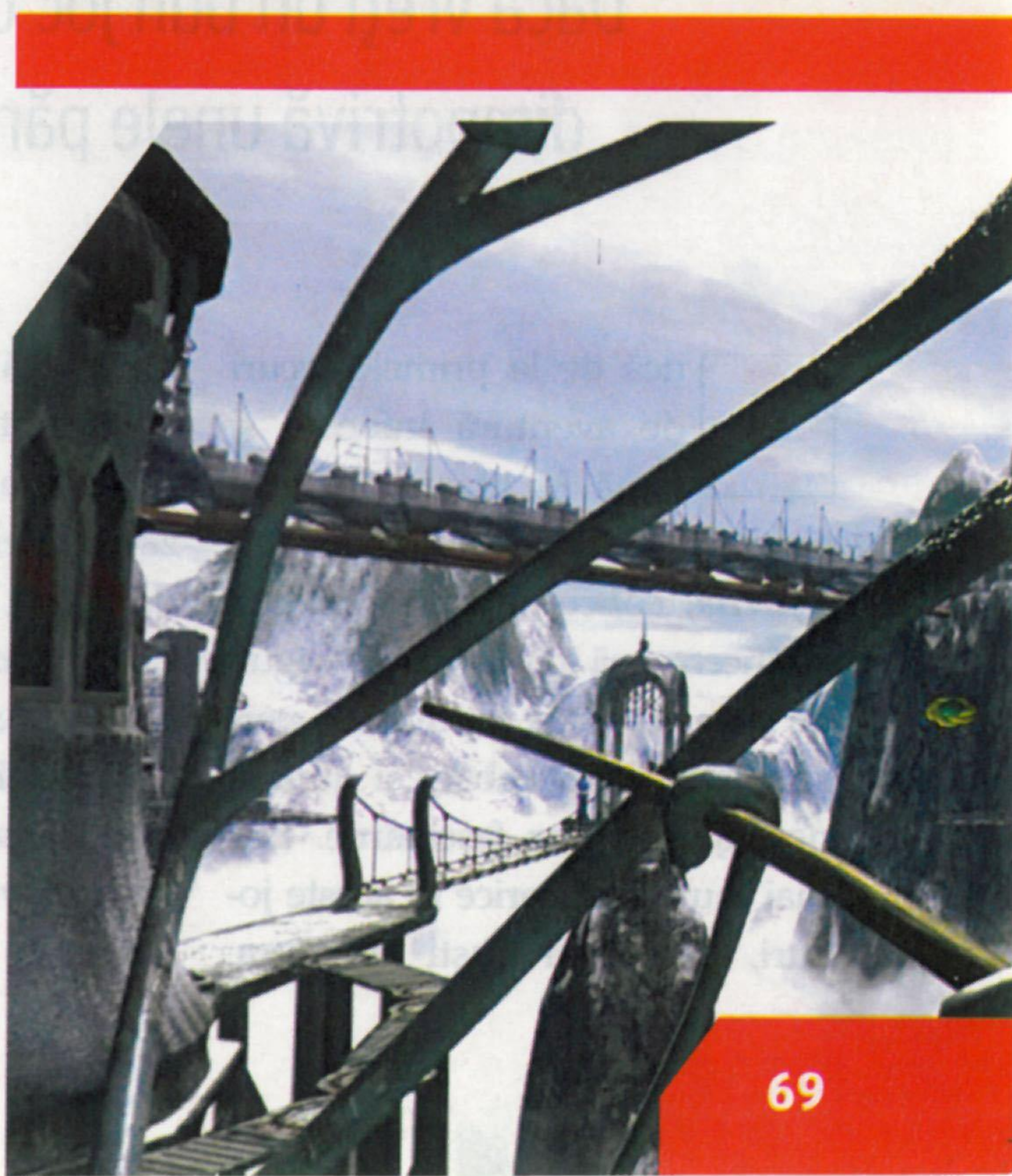
### CUPRINS

Aura: Fate of Ages .....70

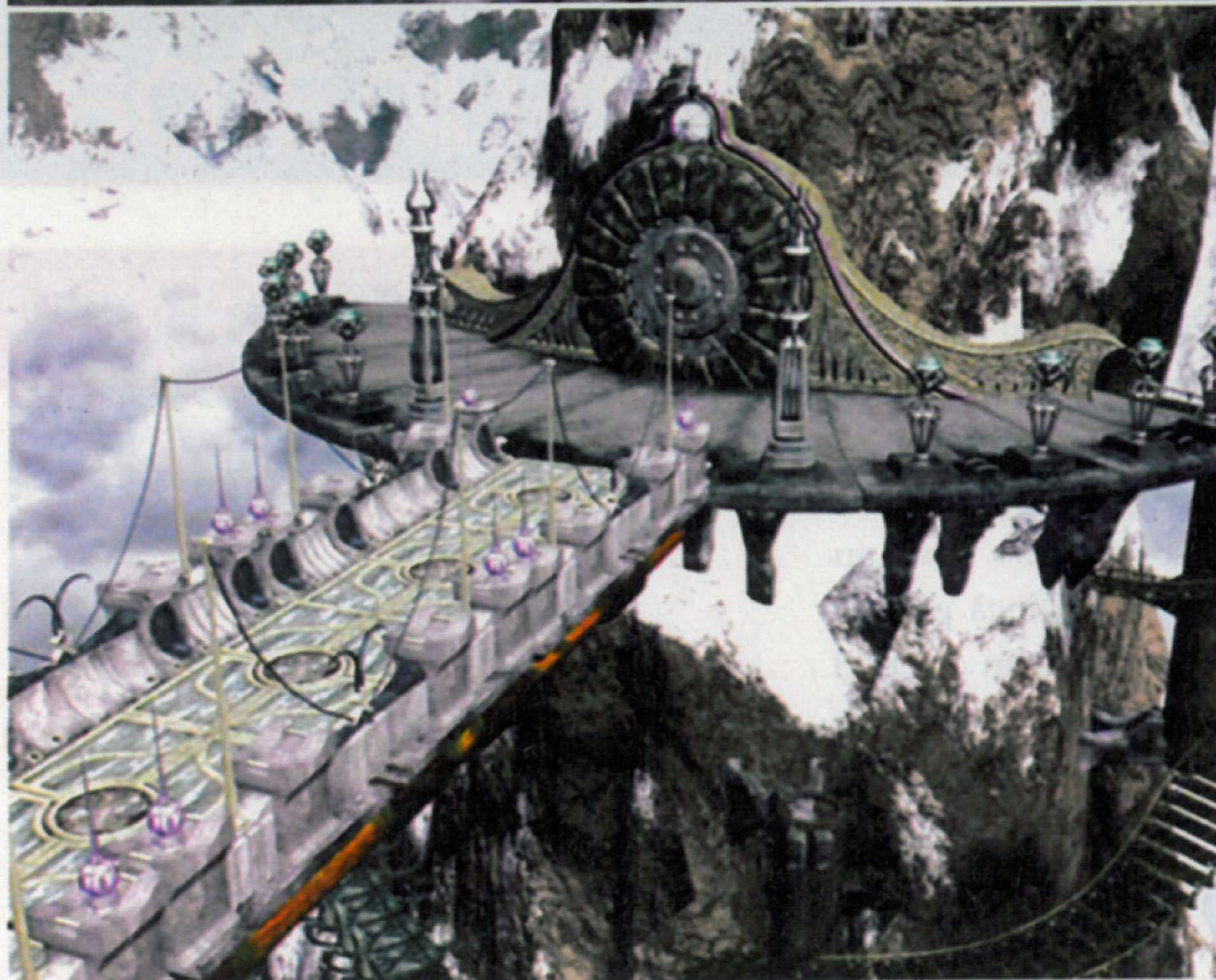
Sherlock Holmes: The Silver Earring.....72



[www.pcgames.ro](http://www.pcgames.ro)







# Aura: Fate of Ages

Dacă vrei un bun joc de aventură feriți-vă de **Aura**. Nu că ar fi atât de prost realizat, dimpotrivă unele părți sunt chiar reușite. **Problema e că lipsesc toate elementele caracteristice unei aventuri adevărate.**

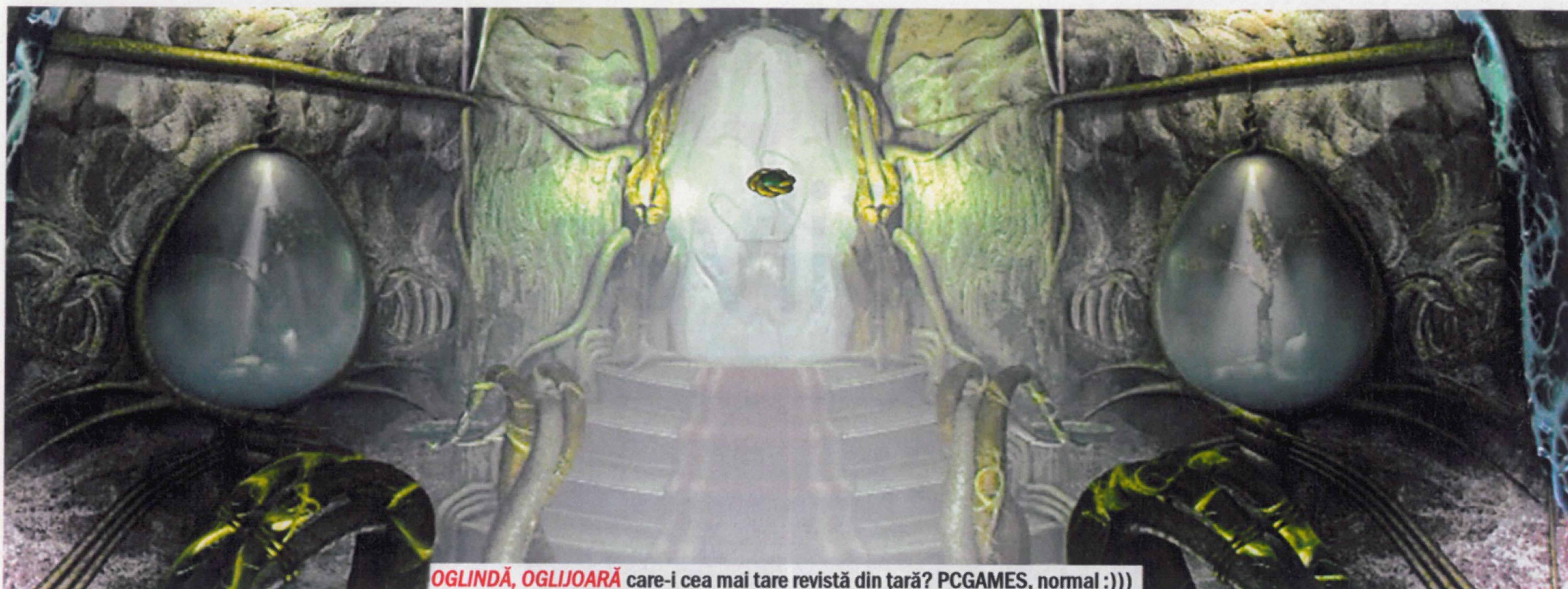
Încă de la primele jocuri de aventură Infocom și până la titanii moderni precum **The Longest Journey** sau **Syberia**, concurenții acestui gen au încercat să impună niște reguli de aur: povestea captivantă, personajele memorabile și lumile neobișnuite, dar fascinante. Dar mai mult decât orice în aceste jocuri, puteai să guști aventura,

simțai că avatarul tău de pe ecran face într-adevăr ceva unic, vital și important. Producătorii lui **Aura: Fate of Ages** au comis ireparabila greșală de a neglija aceste elemente, concentrându-se exclusiv pe realizarea unei colecții de puzzle-uri elaborate. Dacă o luăm ca și pe un joc de logică de rebusuri care pun la încercare grea neuronii sictiriți de existența cotidiană, **Aura** se impune remarcabil. Ca joc de aventură este însă o adevărată catastrofă.

Încă din prima clipă devine evident faptul că avem de-a face cu o clonă a seriei **Myst** (cel mai bine seamănă cu partea a treia). Și gameplay-ul te duce cu gândul către celebra serie: călătorind între lumi fantastice interconectate trebuie să faci față la diverse provocări logice.

Spre deosebire însă de model, **Aura** prezintă personaje lipsite de personalitate care aleargă în stân-ga și în dreapta într-o lume care nu prea are noimă. Nu prea reușește nimic să-ți capteze atenția și să-ți provoace fantezia, partea de design părând un gând răzleț născut din mahmureala unei nopți albe. Vei întâlni o povestioară slab creionată și fără prea





OGLINDĂ, OGLIJOARĂ care-i cea mai tare revistă din țară? PCGAMES, normal :)))

mult sens despre un grup misterios numit Clan of Keepers care au ca misiune păzirea unor inele (s)acre și care pot călători între realitățile paralele. Unul dintre ei s-a revoltat însă încercând să devină un zeu prin obținerea puterilor nelimitate generate de unirea inelelor.

Ca jucător preiei controlul lui Umang, unul dintre cei mai promițători învățacei ai clanului. Alter-ego-ul tău te va plictisi însă pe durata unor scene intermediare, cu condiția să nu adormi în timpul lor. În rest, va trebui să explorezi lumile înconjurătoare din perspectiva first-person. Interacțiunea cu alte personaje este foarte rară și presupune întâlnirea cu câteva personaje cu foarte slabe rămășițe de AI și lipsite de motivații realiste. De personalitate să nici nu visezi...

Aura nu reușește să redea nici

cea mai mică urmă de aventură: nu vei simți niciodată pe parcursul jocului că ești într-o misiune crucială din punct de vedere al existenței umane. Tot ce ți-e dat să vezi sunt niște lumi străine, împânzite de puzzle-uri câteodată masochiste. Din cauza lor, novicii acestui gen încă după jumătate de oră vor cere azil politic într-un azil de nebuni (cu condiția să se fi putut da jos de pereți). Cei cu ceva mai multă experiență vor arunca jocul la coșul de gunoi, cu un amestec de dezgustare și ușurare în suflet, când vor vedea că povestea, personajele și ambientul sunt atât de discrete că lipsesc aproape cu desăvârșire. De ce? Pentru că lipsește motivația de a rezolva puzzle-urile (în afară de faptul că sunt acolo sub nasul tău).

Grafica jocului este destul de fair. Chiar dacă arată bine, peisajele ne dezamăgesc prin lipsa lor de raționalitate. Fiecare lucru este parcă aruncat la nimereală ici și colo încât nivelurile să nu pară atât de goale. Mașinăriile și obiectele de real folos arată binișor dar îți lasă impresia că nu poți explora decât ceea ce și-au imaginat artiștii. Te simți parcă constrâns. Jocul chiar dacă încearcă să copieze aspectul și atmosfera lui *Myst III*, nu reușește să prindă sensul artistic subtil și capacitatea de a minuna jucătorul a modelului. De parcă scenele din *Aura* au fost proiectate ca niște recipiente pentru case, care la rândul lor există doar de dragul puzzle-urilor. Scenele intermediare și animațiile din joc nu se disting prin nimic, nu reușesc să impresioneze cu nimic. Muzica e mediocră și sunetele la fel. Dacă mai adăugăm și vocile care sunt la fel de lipsite de personalitate ca personajele, putem spune că partea acustică e chiar plictisitoare.



BĂI NENE, CE PUSTIU Cred că iară au băgat jocuri proaspete la Alimentară...

Cu *Aura: Fate of Ages*, producătorii au dat-o în bară în dorința lor de a făuri un joc de aventură nereușind să trezească o rezonanță emoțională în jucător.

PAPPARAȚINT

[jacint@pcgames.ro](mailto:jacint@pcgames.ro)

**PC Games Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>

### Punctaj AURA: FATE OF AGES

**PRODUCĂTOR**  
Streko-Graphics Inc.

**DISTRIBUTOR**  
Dreamcatcher

**PREȚ**  
cca. 20 euro

**VÂRSTĂ**  
fără limită de vârstă

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

#### PRO & CONTRA

- + Grafică satisfăcătoare
- + Puzzle-uri incitante
- Copie nesărată
- Lipsa aventurii



**70 %**

**NECESAR**  
CPU 800 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 1.2 GHz  
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
ATLANTIS 2  
MYST III



# Sherlock Holmes: The Silver Earring



În mai 1897, Sherlock Holmes acompaniat de loialul dr. Watson sosesc la o petrecere organizată la Sherringford Hall de către Sir Melvyn Broomsby, un important magnat care și-a adunat averea în domeniul construcțiilor. Unele guri rele zvoneau că gazda petrecerii vrea să se folosească de acest eveniment pentru a face un anunț deosebit de important privind viitorul afacerii sale. La ora 11 PM toți invitații se strâng în jurul barului și își face apariția și Sir Broomsby alături de asociatul său principal Hermann Grumble. Abia reușește să-și ocupe locul pe scenă, pregătindu-se să facă marele anunț, când se prăbușește la podea lăsând în urmă nenumărate fețe înmărmurite și multe semne de întrebare.

Protagonistul jocului parcă începe să se simtă în largul său și, în loc să aștepte poliția, se hotărăște să acționeze, luând firele investigației în mâinile sale. Ancheta începe și apar întrebările care-și așteaptă răspuns. De ce a fost atât de îngrijorat Sir Broomsby înainte să-și țină discursul? Este oare atât de inocentă fiica lui, Lavinia Broomsby, pe cât încearcă să pară? Ce sau pe cine a încercat ucigașul să acopere cu această crimă? Pe parcursul unui joc de aventură realizat în dulcele stil clasic, îmbrăcând hainele lui Holmes și scoțând cerculețe de fum din pipă, alături de Dr. Watson vei rezolva misterul legat de moartea magnatului. Dezvoltat de studioul ucrainian Frogwares, **Sherlock Holmes: The Silver Earring** este un joc de aventură clasic care continuă tradiția seriei. După cum deja bănuieți, gameplay-ul jocului seamănă cu romanele lui Sir Arthur Conan Doyle, terminarea jocului necesitând o investigație meticuloasă, cum numai Sherlock Holmes poate face. Nu vă așteptați la prea multă acțiune – fizicul athletic al detectivului n-a fost conceput pentru așa ceva. În schimb există câteva scene care se desprind de ceilalți reprezentanți ai genului. De multe ori te vei simți ca într-un joc stealth mai primitiv: va trebui să treci pe lângă gărzi neobservat, ori va trebui să îndeplinești anumite misiuni într-un timp dat. Și cum Holmes este de neconceput fără ajutorul său de

nădejde, Watson va juca și el un rol important: va fi interogatorul martorilor, în timp ce Holmes se va ocupa de adunarea și analiza-indiciilor. Jocul aduce puțin și a CSI datorită necesității analizării urmelor. Pentru acesta te vei putea folosi de o lupă, de un metru, de eprubete în care să colec-tezi mostre etc. Întorcându-te la reședința din Baker Street poți să clarifici lucrurile și să pui cap la cap informațiile răspunzând cu „da” sau „nu” la un mini-quiz de șapte întrebări. Puzzle-urile din joc sunt implementate destul de bine, dar câteodată sunt frustrant de grele, aducând jucătorul pe culmile disperării. Din cauza graficii cam sterile și adesea întunecate, nici găsirea urmelor nu e un lucru prea ușor. De furișarea pe lângă paznic și câinele său, pe timp de noapte, nici nu vorbesc. Fanii jocurilor de aventură de clasă veche se vor putea delecta o perioadă cu acest joc, în timp ce novicii s-ar putea să se împot-molească încă de la început.

PAPPARAȚINT

jacint@pcgames.ro

## Punctaj SHERLOCK HOLMES: TSE

**PRODUCĂTOR**  
Frogwares

**DISTRIBUTOR**  
Ubisoft

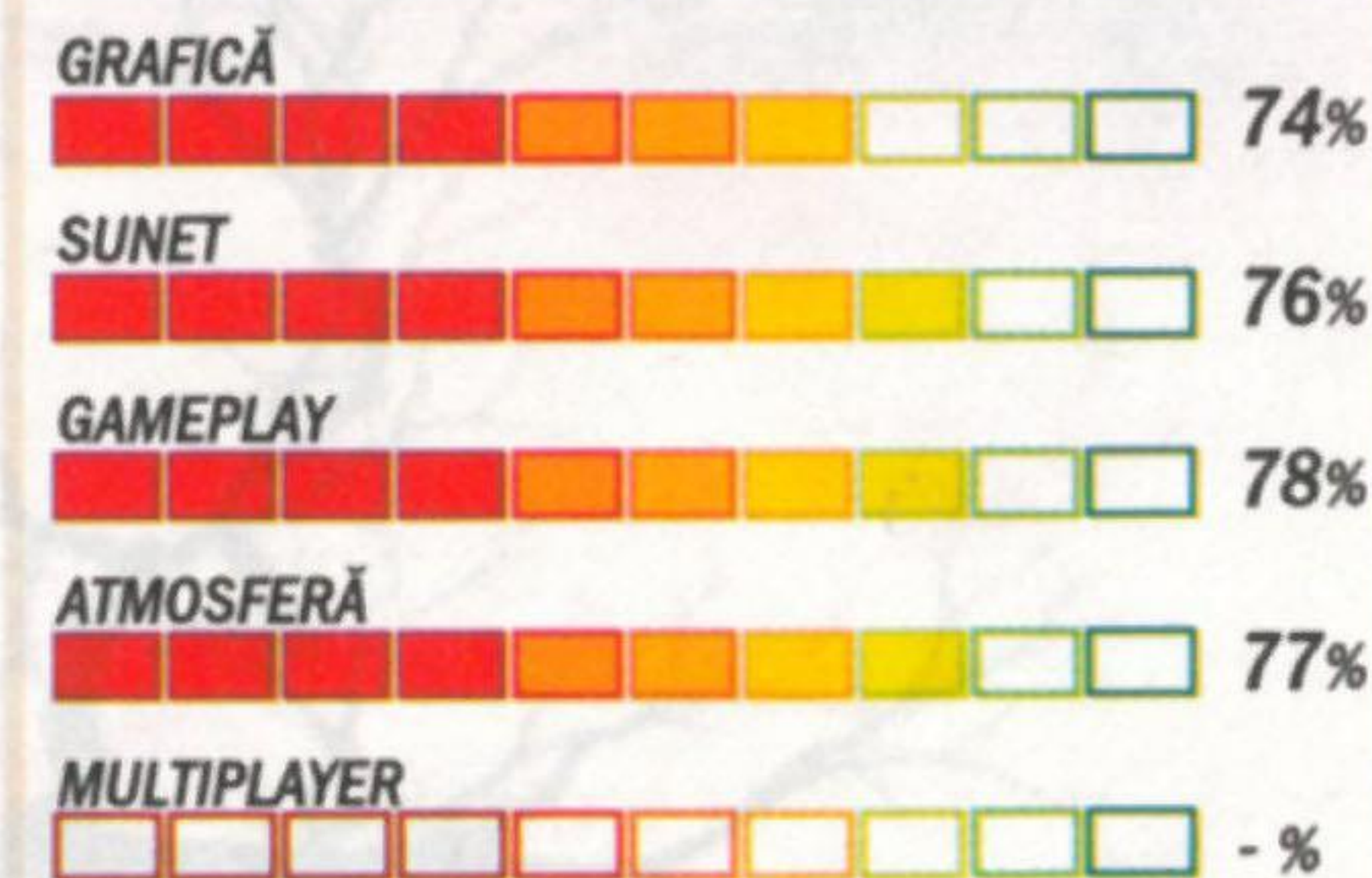
**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 7 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

### PRO & CONTRA

- Feeling de roman
- Control simplu
- Puzzle-uri prea complicate
- Grafică simplistă



# 76 %

**NECESAR**  
CPU 500 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 1 GHz  
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
THE BLACK MIRROR  
GABRIEL KNIGHT





# Acclaim la capăt de drum

**A**veam de gând să abordez luna asta paradoxul 4Fun-vs.-4Sim din jocurile de curse, care mă tot bântuie de ceva vreme încoace. Dar, dacă tot a mai luat o companie drumul falimentului, mă voi abate de la ideea inițială, pentru a comemora ceea ce a fost – așa cum a fost – Acclaim.

Lacrimile amare sau suspinele nostalgice îmi sunt sentimente complet străine, la amintirea acestui nume, palmaresul publisher-ului (și ocazional producătorului) Acclaim nefiind unul dintre cele mai proeminente din istoria gaming-ului. În ciuda acestui fapt, s-ar cuveni să recunoaștem totuși rolul mai mult sau mai puțin marcant, al unor jocuri precum **Mortal Kombat**, **Turok** sau **Forsaken**, în formarea inculturii noastre gameristice. Dacă ar fi să aleg un singur titlu, care să surprindă esența celor 17 ani de viață ai companiei Acclaim, acesta ar fi cu siguranță **Mortal Kombat** – primele două jocuri din serie lovind tineretul român taman în moalele capului și taman în momentul exploziei "modei" calculatoarelor... sau a râșnițelor binare, mai corect spus. Dar la fel de bine am putea surprinde ideologia Acclaim (dacă a existat vreodată așa ceva) și prin termenul "Arcade", ce a definit majoritatea jocurilor sale: **Alien Trilogy**, **WWF Wrestlemania**, **NBA Jam**, **Re-Volt**, seria **Turok**, **South Park Rally** și câte altele, au fost nu doar... ieftine sau superficiale, ci și obsedante la culme! Numai eu știu câte nopți și taste am stricat în

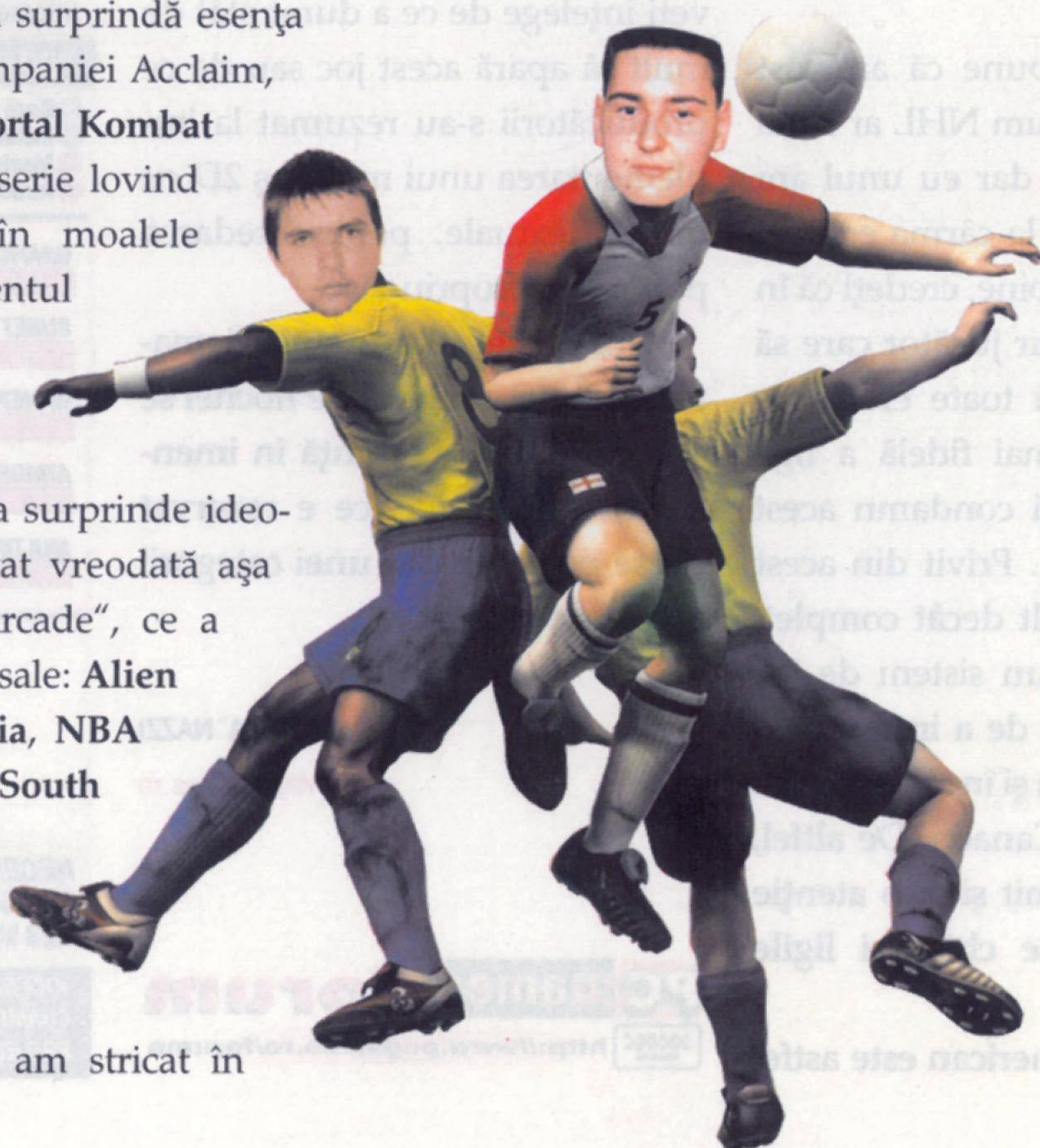
turbatele confruntări split-screen din **WWF** și **NBA Jam**, căci de **MK II** nici nu mai are sens să pomenesc (deja mă ia cu frisoane...).

Parcă pentru a-și sfida propriile tendințe, totuși, Acclaim au mai publicat de-a lungul anilor și nisaiva jocuri mai puțin cunoscute în ziua de azi, precum **Bad Mojo**, **Machines**, **Constructor** sau **I Have No Mouth, and I Must Scream** – caracterizate de o calitate... aparte, dar și de o originalitate incontestabilă!

Cât despre proiectele lor nefinalizate (în speță **Juiced**), nu putem decât să așteptăm, pentru a vedea ce se va alege de capul lor...

PAPA`NAZZI

serban@pcgames.ro



## CUPRINS

NHL Eastside Hockey Manager.....74

Richard Burns Rally.....75





**Player Comparison**

The Manager British Elite League Continue Game Browse Game Options

Mikko Koltunoro - Jason Robinson

Diff	Attr	Attribute Name	Attr	Diff	Diff	Attr	Attribute Name	Attr	Diff
-4	5	Aggression	9	4	-1	9	Anticipation	10	1
-3	5	Bravery	8	3	-1	12	Creativity	11	-1
-2	11	Determination	11	0	-4	7	Flair	11	4
2	10	Influence	8	-2	2	10	Teamwork	8	-2
1	12	Work Rate	11	-1	7	11	Acceleration	4	-7
2	10	Agility	8	-2	3	7	Balance	4	-3
3	12	Speed	9	-3	2	11	Stamina	9	-2
5	7	Strength	7	0	-2	9	Checking	11	2
-1	9	Deflections	10	1	-8	9	Deking	9	-8
5	6	Faceoffs	1	-5	3	11	Hitting	8	-3
7	16	Off The Puck	9	-7	1	11	Passing	11	1
-1	8	Pokecheck	9	1	1	8	Positioning	7	-1
1	9	Slapshot	8	-1	-1	8	Stickhandling	9	1
1	9	Wristshot	8	-1					

Player's attribute is better (green), Player's attribute is equal (yellow), Player's attribute is worse (red)

Mon 17th Nov 2003 AM You Have News Version 0.1.12

**Player Comparison**

Graeme Kelly NHL Continue Game Browse Game Options

Konstantin Koltsov - Mark Parrish

Diff	Attr	Attribute Name	Attr	Diff
-1	9	Anticipation	10	1
-1	12	Creativity	11	-1
-4	7	Flair	11	4
2	10	Teamwork	8	-2
4	-7	Acceleration	4	-7
4	-3	Balance	4	-3
9	-2	Stamina	9	-2
11	2	Checking	11	2
9	-8	Deking	9	-8
8	-3	Hitting	8	-3
11	1	Passing	11	1
7	-1	Positioning	7	-1
9	1	Stickhandling	9	1

Left Wing/Right Wing  
5 ft 10 in / 187 lbs  
Shoots: Left  
Born: 4.17.81 (Age 23)  
Brest, BLR

Left Wing/Right Wing  
5 ft 10 in / 191 lbs  
Shoots: Right  
Born: 2.2.77 (Age 27)  
Pittsburgh, PA, USA

£700,000 03-04-04

News Roster Standings

Sun Jun 13th 2004 AM Version: 1.1.12

# Hockey Manager

Managerele sportive reprezintă o specie aparte, care nici măcar "jocuri" nu prea pot fi numite; dar asta nu le împiedică să fie **sursa unora dintre cele mai profunde manii gameristice, iar NHL Manager ar putea deveni o astfel de manie, pentru fanii genului**

**S**ports Interactive, nimeni alții decât creatorii idolatrizatei serii **Championship Manager**, au pus la bătaie astă-vară un manager sportiv mai puțin atractiv, din punctul nostru de vedere pur subiectiv, care ne propune o incursiune birocratică și managerială în culisele lumii hocheiului – **NHL Eastside Hockey Manager**. Totuși, faptul că subiectul tratat de acest joc se află într-o continuă criză de popularitate pe plaiurile noastre microbistice, nu îl împiedică să se prezinte ca o alternativă solidă, la viața virtuală de patron al unui club de fotbal. Luat deoparte și privit doar prin prisma gameplay-ului, **NHL Manager** apare ca unul dintre cele mai reușite jocuri de gen, experiența trupei de la SI punându-și clar amprenta asupra jocului.

În ciuda aparenței înșelătoare, totuși, nu pot spune că am fost captivat de ultima lor producție. Poate că o ligă precum NHL ar suna extrem de tentant, pentru cei mai mulți dintre voi, dar eu unul am preferat să fraternizez cu muma Rusie și să mă pun la cârma echipei din St. Petersburg, cu-ale lor suave nume slavone. Ei bine, credeți că în ditamai liga rusă de hochei am găsit măcar un singur jucător care să aibă atașată o poză reală? Aș', de unde! E clar că toate eforturile producătorilor au fost investite în recrearea cât mai fidelă a ligii americane NHL și, într-adevăr, nu prea am cum să condamn acest lucru – atâta timp cât titlul jocului este "care este"... Privit din acest punct de vedere, **NHL Manager** e un titlu mai mult decât complet, oferind nu doar o bază de date impresionantă și un sistem de joc relativ fluid (se putea și mai bine), ci și posibilitatea de a intra într-o mulțime de ligi europene, din Cehia, Finlanda, Suedia și încă vreo șase-șapte țări de pe continentul arian – plus, evident, Canada. De altfel, purtătorii frunzei de arțar se pot mândri că au primit și ei o atenție deosebită din partea producătorilor, fiind incluse chiar și ligile canadiene de mâna a doua sau a treia.

Acoperirea exhaustivă a lumii hocheiului nord-american este astfel

lăudabilă, originile acestui joc mergând până prin 2001, când studioul finlandez Risto Remes a lansat o versiune incipientă free-ware, din care s-a născut până la urmă jocul aici de față. În tot acest timp, **NHL Manager** a ajuns să cuprindă peste 1000 de echipe și 20.000 de jucători, fiecare dintre ei fiind caracterizați de aproape 30 de attribute! Faceți un mic calcul și veți înțelege de ce a durat atât de mult să apară acest joc sau de ce producătorii s-au rezumat la implementarea unui motor 2D cu indicii textuale, pentru redarea partidelor propriu-zise.

Una peste alta, maniacii managerelor și amatorii de hochei se vor pierde cu siguranță în imensitatea acestui joc, ce e rezervat cât se poate de clar unei categorii aparte de gameri.

PAPA NAZZI

serban@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

Punctaj  
**NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER**

**PRODUCĂTOR**  
Sports Interactive

**DISTRIBUITOR**  
Sega Europe

**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 12 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet 32

**PRO & CONTRA**

- + Bază de date imensă și destul de precisă
- + Includerea ligilor europene de hochei
- Meniurile nu sunt totdeauna practice
- Atraktivitatea lasă mult de dorit

**GRAFICĂ** 66%

**SUNET** 36%

**GAMEPLAY** 85%

**ATMOSFERĂ** 65%

**MULTIPLAYER** 62%

**63 %**

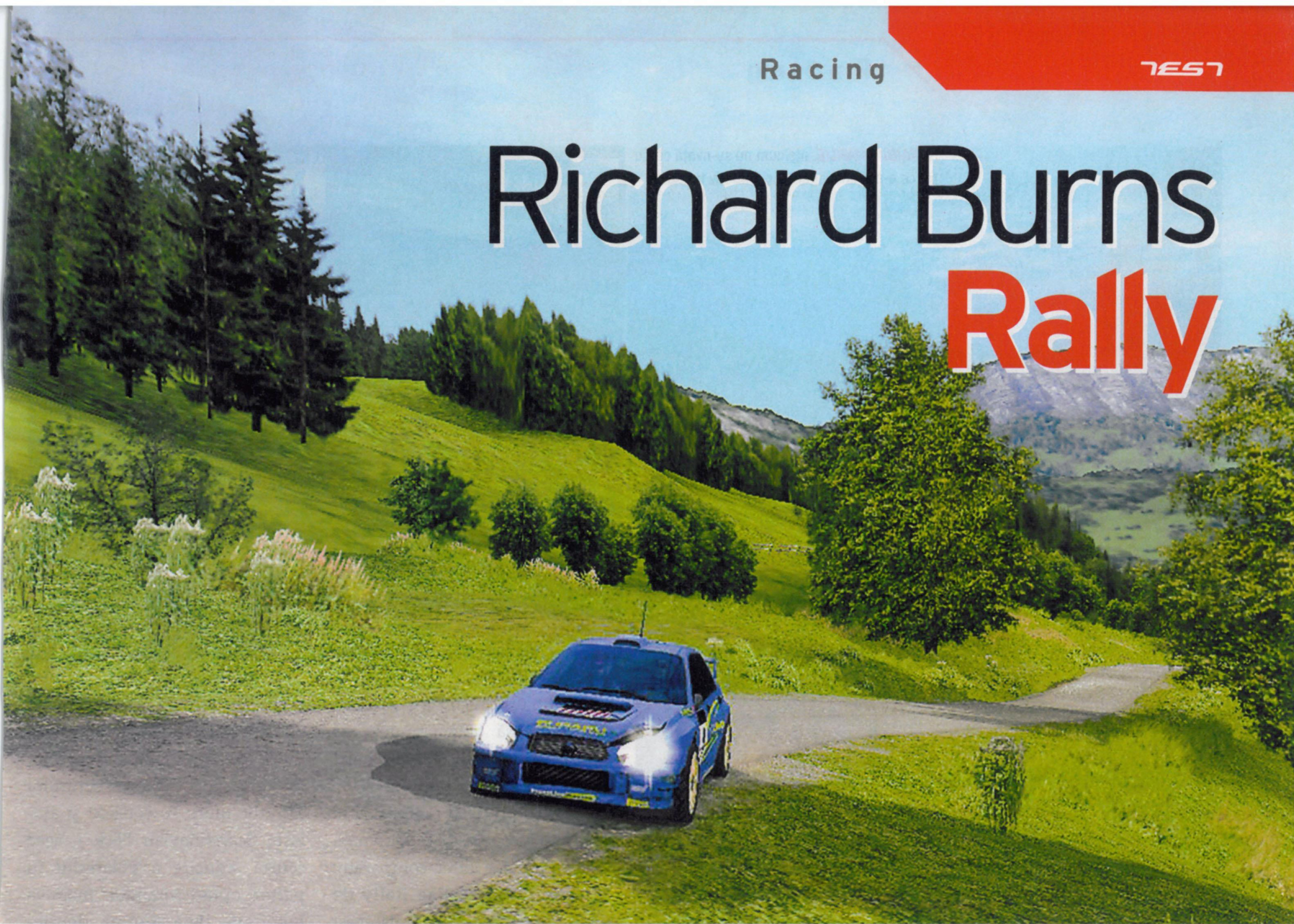
**NECESAR**  
CPU 600 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 1 GHz  
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
CHAMPIONSHIP MANAGER  
PRO RUGBY MANAGER



# Richard Burns Rally



**Prima simulare adevărată a curselor de raliu, cel mai realist control al mașinilor în astfel de competiții virtuale și nici un compromis:** acestea sunt idealurile cu care au pornit la drum producătorii lui **Richard Burns Rally** și care i-au călăuzit cu succes până la linia de sosire



**C**a tot omu' și ca tot jocu', bietul Colin McRae îmbătrânește pe zi ce trece. Dar iată că generația tânără demarează tare din urmă, numele junelui Richard Burns instalându-se de ceva vreme pe prima poziție, în clasamentul piloților de raliu din Marea Britanie. Iar, cum o astfel de oportunitate ludică nu putea fi lăsată să se scurgă pe apa Sâmbetei, oportuniștii de la SCi Games au pus repede-repejor mâna pe telefon, l-au chemat pe Burnsie la o berică și-au bătut palma pentru o colaborare pe termen lung. Prima materializare a acestei noi serii de rally-sim-uri (da, vor fi mai multe) au botezat-o simplu **Richard Burns Rally**, iar pentru dezvoltarea ei au căutat o trupă producătoare capabilă să le întrunească cele mai ambițioase năzuințe. Alegerea lor s-a îndreptat spre studioul britanic Warthog, iar pentru asta nu pot decât să îi felicit, întrucât RBR răcnește pur și simplu de profesionalism, din toate înche-

ieturile și bujiile sale!

Sigur că pretențiile de genul celor înșirate în introducerea alăturată nu sunt deloc o noutate, iar mulți dintre noi am devenit deja imuni la asemenea superlative. Dar, de data aceasta, pot spune cu mâna pe inimă că promisiunile celor de la SCi au fost respectate la sânge, și că într-adevăr avem de-a face cu titlu de referință pentru genul rally-simurilor. Într-o mare măsură, asta se datorează excelentului sistem de control din **RBR**, care a fost implementat cu atâta strictețe și realism, încât folosirea unui volan a devenit mult mai mult decât o simplă recomandare. Avantajul unui astfel de echipament, în fața clasicei tastaturi, devine evident încă din prima parte a jocului, care te inițiază în tainele și tehnicile avansate de pilotare a unei mașini de raliu.

Prima oară când am intrat în secțiunea Rally School, mi-am zis că trebuie să fie o glumă: inițial te trezești pe un poligon de testare





**AI NAIBII CHARLIE**, năicum nu se-nvață că nu tot ce e-n afara Japoniei e obiectiv turistic!



**MERSI BĂIEȚI DE AJUTOR**, dar acum păzea, că dacă mă pornesc, pre mulți am să Carmageddonesc!



**ȚINE-O ȘI TU AȘA MAI DREAPTĂ**, șefule, că abia ce m-am 'dopat cu-o chilă de techilă și nu-mi prea arde de șicane!

gol-goluț, unde ești lăsat să-ți faci de cap și să te acomodezi cu controlul mașinii lui Richard Burns, un Subaru Impreza 2003. Imediat ce pornești motorul și te pui în mișcare, însă, îți dai seama că ceva parcă e altfel, comparativ cu seria **Colin McRae Rally** de pildă – mult mai Arcade la acest capitol. În **RBR**, controlul și mai ales felul în care răspunde mașina la comenzi sunt incredibil de naturale dar, în același timp, implică o dificultate mult sporită. Până și simpla frânare în linie dreaptă constituie o lecție în sine, la începutul acestui mod de joc, iar în a doua sa parte vei învăța o

serie de tehnici profesionale, pentru luarea curbilor în viteză: Oversteer (prin metoda Left Foot Braking sau doar prin controlul Throttle-ului), Powerslide și așa-zisul Scandinavian Flick – acea scurtă smucire a volanului în partea opusă virajului, înaintea luării sale. Până la urmă, deprindea lor sub îndrumarea lui Burnsie va fi destul de ușoară, însă de aici și până la aplicarea lor cu succes într-o cursă propriu zisă, sub presiunea timpului și în condiții mult mai diverse de rulare, e cale lungă și anevoioasă. De aceea, nici nu-ți recomand să te aventurezi într-un sezon sau chiar într-un singur raliu, până nu vei reuși să stăpânești cât de cât respectivele manevre. Iar, dacă folosești doar tastatura, încearcă să setezi un nivel de dificultate mai mic, măcar pentru început...

Bun, presupunând acum că ai absolvit cu brio școala de șoferi, e timpul să ieși și tu în lume, să vezi de ce ești în stare. Pentru asta, ai la dispoziție trei moduri de joc single-player, respectiv **Quick Rally**, **Rally Season** și **Richard Burns Challenge**. În primul cred că e destul de evident ce ai de făcut: îți alegi raliul, etapa, condițiile meteo, mașina, ți-o configurezi, trei, doi, unu, și-ai plecat. N-ar strica să dai mai întâi câteva "ture de încălzire" prin modul **Quick**



**BARU' NORDULUI** - te-ndrepti spre el mai ceva ca magnetul, dar și când ieși, simți că se-nvârtă busola cu tine...



## Springs

### Front Left Springs

Spring Length	310 mm
Spring Stiffness	50 kN/m
Helper Length	70 mm
Helper Stiffness	15 kN/m

### Rear Left Springs

Spring Length	310 mm
Spring Stiffness	45 kN/m
Helper Length	70 mm
Helper Stiffness	15 kN/m



### Front Right Springs

Spring Length	310 mm
Spring Stiffness	50 kN/m
Helper Length	70 mm
Helper Stiffness	15 kN/m

### Rear Right Springs

Spring Length	310 mm
Spring Stiffness	45 kN/m
Helper Length	70 mm
Helper Stiffness	15 kN/m



**ȘEFU', ȚI-AM REPARAT MAȘINA**, dar iar ne-au rămas niște cilindri și bujii care habar n-avem ce căutau acolo...



**SĂNIUȚA ZBOARĂ**, dar nu ne doboară. Săniuța curge, dar nu ne ajunge!

Rally, înainte de a te apuca de un sezon întreg – mai ales că acesta din urmă te va purta printr-o serie continuă de șase raliuri, inspirate chiar de cele incluse în programul campionatului internațional WRC: Marea Britanie, Japonia, Finlanda, SUA, Franța și Australia. În total, acestea însumează aproape 40 de etape, cu timpi care ajung uneori până pe la opt-nouă minute sau chiar mai mult, dacă ai mania ieșitului la iarbă verde. Tentația e într-adevăr mare, întrucât traseele au fost modelate nu doar cu multe pericole și zone dificile, dar și cu un excelent simț artistic, arătând mai bine decât în orice alt titlu de gen pe care am avut plăcerea să-l joc până-n prezent.

Dintr-un punct pragmatic de vedere, grafica nu pare a fi cine știe ce răcnet de ultimă oră. Detaliul mașinii e departe de cel atins în ultima generație de jocuri Codemasters, iar producătorii nu au recurs nici la efecte speciale extravagante (și parțial inutile), à la **CMR 2005**. Dar, cu toate astea, jocul arată al naibii de bine, câștigându-mi admirația prin realismul incredibil al peisajelor sale. Traseele sunt de multe ori extrem de vaste și pot fi admirate în toată splendoarea lor, prin sistemul de reluări destul de bine pus la punct. Chiar și atunci când orizontul îți e întunecat de copaci și tufe, nu vei regreta deloc bogăția vegetală care te însoțește la tot pasul, cromatica și detaliul texturilor fiind de o calitate remarcabilă. E foarte ușor să te lași furat de peisaj în **RBR**, însă nu uita că fiecare curbă sau denivelare îți poate aduce secunde prețioase de întârziere, dacă nu o abordezi în mod corespunzător. Atenția, concentrația și precizia pilotajului sunt lucruri ce caracterizează cum nu se poate mai bine acest simulator (deja îmi permit să-l numesc astfel!), și tocmai acesta e punctul în care junele Richard Burns îi da clasă moșului McRae.

De altfel, nici în privința sunetelor **RBR** nu se lasă cu nimic mai prejos. Ambalarea motorului, pietricelele care răpăie pe sub mașină, hârșăitul buruienilor culcate la pământ, după o ieșire în decor, dar și îndrumările co-pilotului Robert Reid, toate sunt realizate cu un profesionalism demn de invidiat, la care concurența ar trebui să ia aminte. Iar, dacă tot m-am apucat să trasez paralele, hai să revin și la eterna mea obsesie, cea a spectatorilor din jocurile de raliuri. Oarecum ironic, doleanțele exprimate în avanpremiera lui **CMR 2005** mi s-au adevărit într-o mare măsură, odată cu startul primei curse din **RBR**. Nu numai că ești întâmpinat și aclamat acum de spectatori în totalitate 3D, ba uneori îi surprinzi și în ipostaze cam... riscante, îndeosebi fotografii și cameramanii având prostul obicei să te "vâneze" chiar de pe marginea pistei și să o ia la sănătoasa, când te apropii de ei. Tot la acest capitol, aș mai remarca și inedita opțiune de "respawn" implementată de Warthog, prin chemarea în ajutor a spectatorilor, în cazul unui

accident sau a unei ieșiri grosolane de pe traseu. Atenție doar la faptul că această operațiune atrage după sine o penalizare de 10 secunde (plus încă vreo trei-patru, cât îți ia să repornești mașina), uneori fiind mai avantajos să te scoți din belea de unul singur. Mă rog, asta dacă nu cumva te-ai oprit chiar cu roțile-n sus, caz în care nu prea ai de ales.

Până nu uit, mai rămăsesem dator și cu descrierea modului **Richard Burns Challenge**. Acesta e o colecție de trasee bestiale, alese pe sprânceană (câte unul din fiecare raliu), în care concurezi taman împotriva campionului Burnsie – reprezentat în timpul cursei printr-un "ghost car" albăstrui, pe care eu unul îl vedeam mereu îndepărtându-se în mod progresiv... De ce oare? Cât despre ultimul mod de joc, din păcate, singura opțiune "multiplayer" e modul *Hot-seat*. Pe un același calculator se pot înfrunta astfel doi, trei sau patru jucători, fiecare trecând succesiv în spatele volanului sau a tastaturii și comparându-și la final timpii obținuți. Nu tocmai fascinant... dar tot mai bine decât nimic. Măcar o opțiune pentru organizarea de raliuri online cred că ar fi fost cel puțin binevenită, dar pentru asta se pare că va trebui să mai așteptăm până la unul din viitoarele **RBR**-uri.

În orice caz, jos pălăria în fața acestei producții SCi-Warthog, prin care genul simulatoarelor de

raliuri a mai făcut un pas înainte, apropiindu-se tot mai mult de utopica și intangibilă perfecțiune.

PAPA`NAZZI

serban@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

## Punctaj RICHARD BURNS RALLY

**PRODUCĂTOR**  
Warthog

**DISTRIBUITOR**  
SCI

**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 8 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

### PRO & CONTRA

- + Simularea controlului absolut dementială
- + Naturalitatea și design-ul traseelor
- + Calitatea și bogăția sunetelor
- Lipsa unei opțiuni de simplificare a controlului

<b>GRAFICĂ</b>	89%
<b>SUNET</b>	93%
<b>GAMEPLAY</b>	84%
<b>ATMOSFERĂ</b>	83%
<b>MULTIPLAYER</b>	77%

**85 %**

**NECESAR**  
CPU 600 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 1 GHz  
256 MB RAM

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**  
CHAMPIONSHIP MANAGER  
PRO RUGBY MANAGER





# Evoluția Direct X (II)

**C**ontinuăm cronicuța noastră despre tehnologiile, care, ținându-se de mână cu plăcile grafice (care ne bagă în boală și ne seacă de toate rezervele financiare), reușesc să se joace cu pupilele noastre cum vor programatorii lor. Data trecută ne-am oprit la prezentarea tehnologiilor shader. Chiar dacă în mare subiectul acesta ar fi încheiat (fără pretenția de a da o descriere completă) am rămas dator cu niște explicații legate de Alpha Blending. Această tehnologie introdusă de NV1 folosește la realizarea efectelor de transparență (sticlă, fum, ceață, aburi, apă, gheață etc.). Denumirea ei se trage din faptul că fiecărui pixel al imaginii (sau mai precis al poligonului din spațiul 3D) este calculată o valoare alpha. Această valoare are o funcție deosebit de importantă: în momentul proiectării pixelului original, valoarea alpha stabilește intensitatea culorii fiecărui pixel. În cazul stabilirii valorii alpha, fiecare punct de imagine poate fi restricționat de o astfel de setare. Cu alte cuvinte, în funcție de setări, pixelii pot fi

modificați de pixelul dominant. Cu cât e mai mare valoarea alpha cu atât mai puțin transparent e pixelul respectiv.

## Gloria trecătoare a lui S3

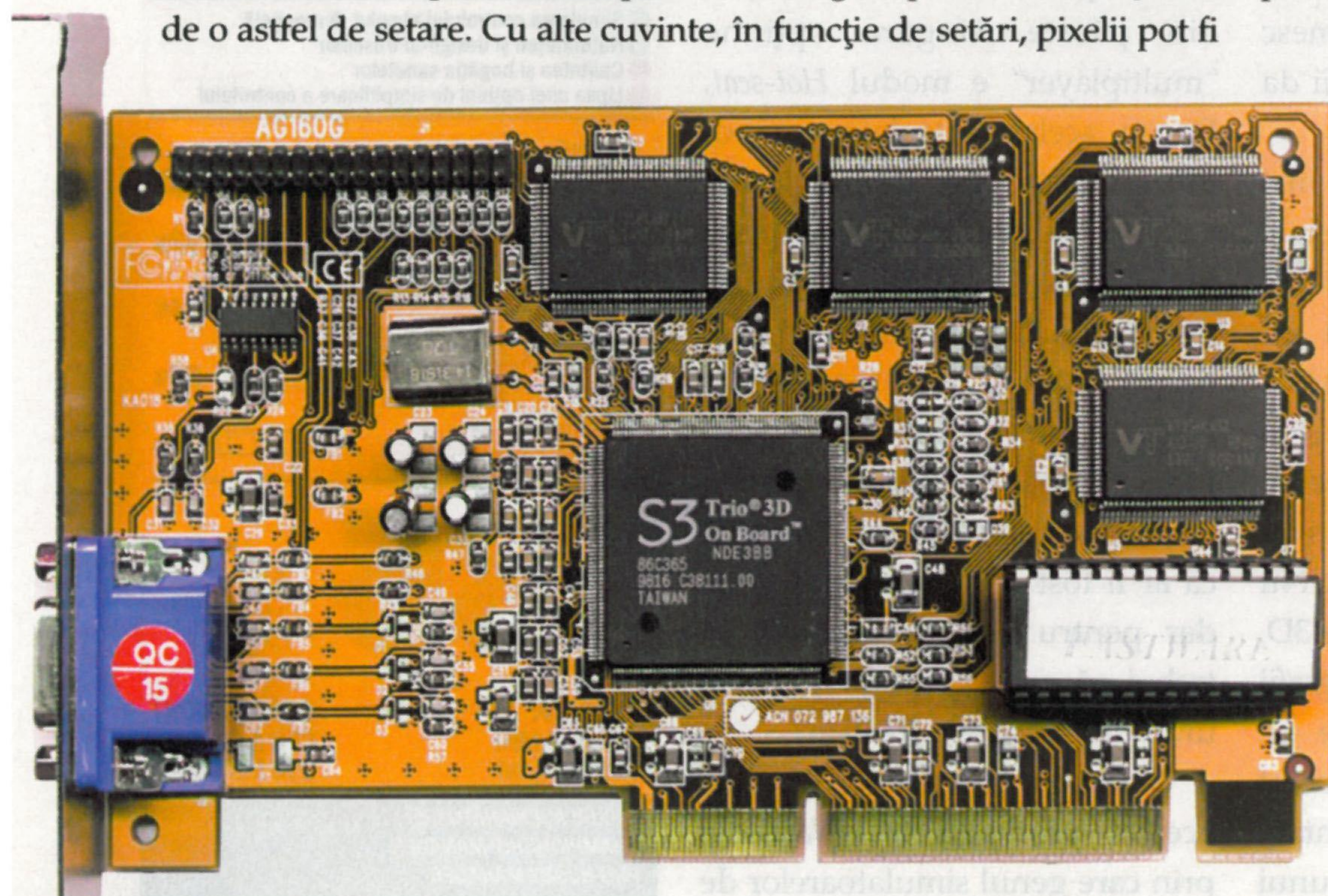
Cam atât ar fi fost de spus despre capacitățile lui NV1. Dar dacă tot am pornit într-un ritm anacronic, dar în ordine cronologică merită să amintim și de produsul celor de la S3 botezat

Virge. Această placă este o adevărată contradicție: deși din punct de vedere tehnologic a fost cât se poate de primitivă, a dobândit o popularitate rar întâlnită, aducând un car de bani producătorului. Secretul succesului se datorează politicii de piață: majoritatea celor mai mari producători de PC-uri din lume au optat să îngrămădească această placă în carcasele lor. Cu alte cuvinte, ieftin și mult! Imaginea redată de

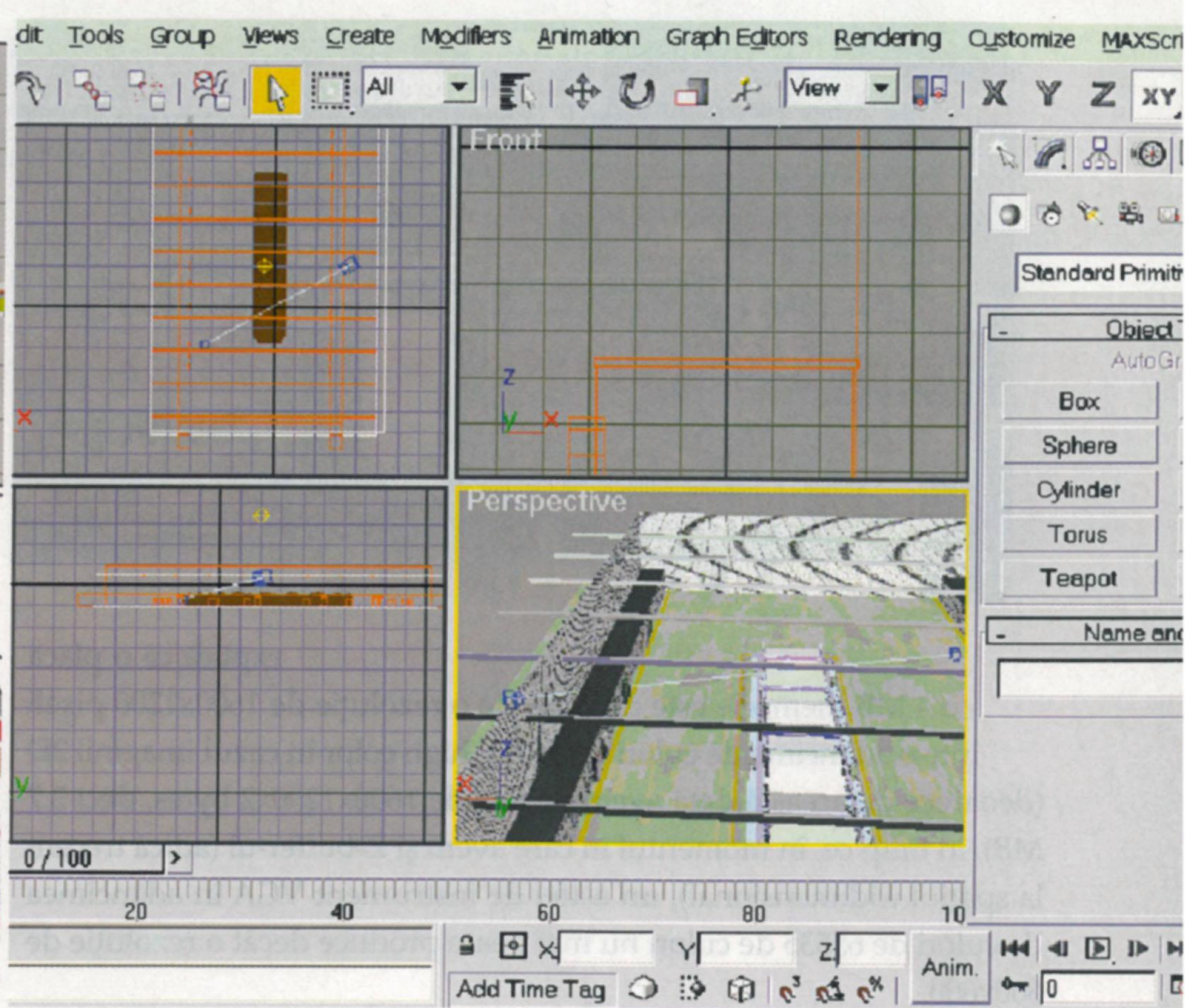
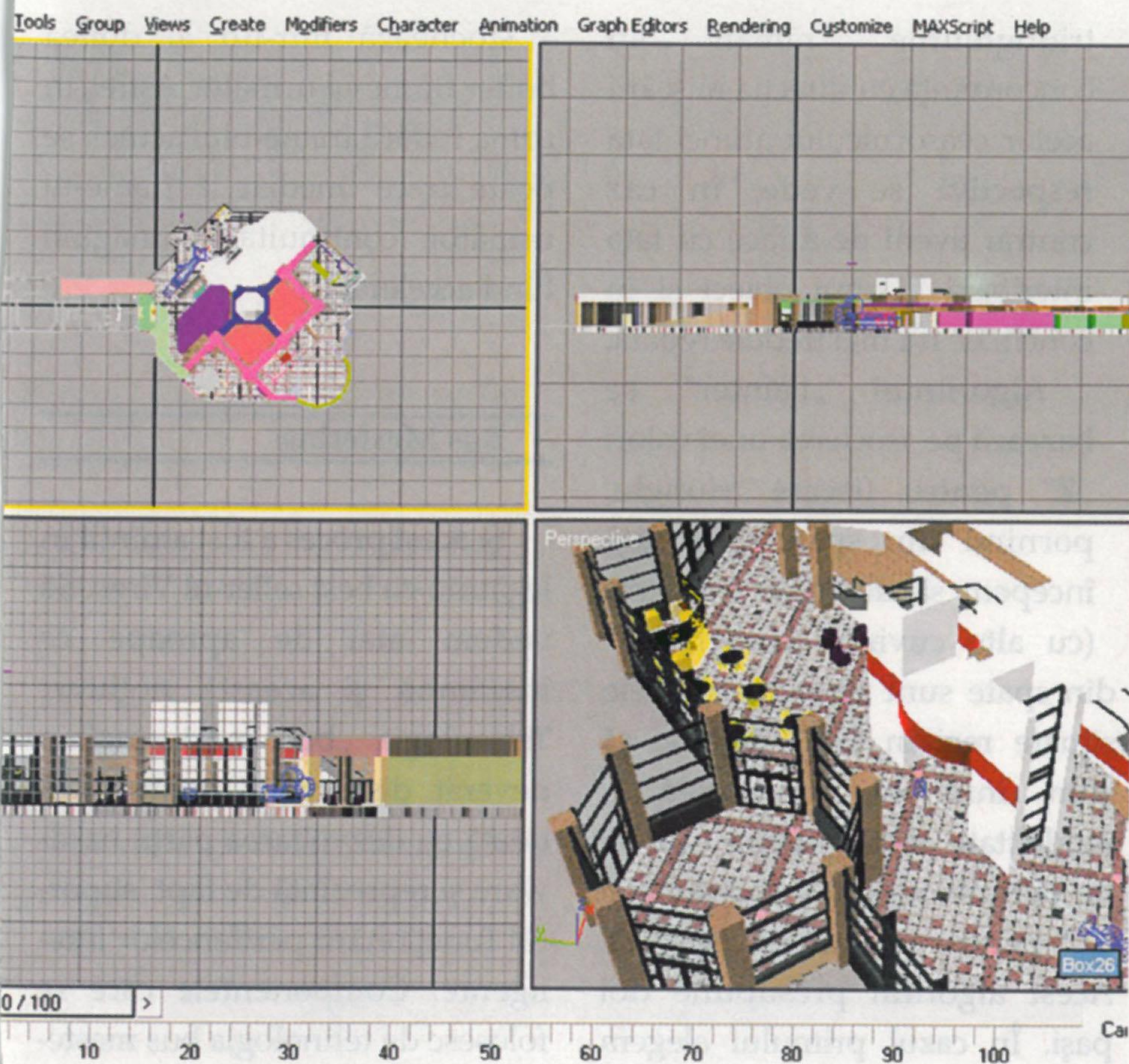
să (această trăsătură a devenit, mai apoi, cartea de vizită a S3), doar că placa în sine era un pic cam lentă. Pe unele forumuri a fost apostrofat ironic „încetinitor 3D” și nu degeaba: performanțele grafice ale acestei plăci au fost depășite chiar și de majoritatea CPU-urilor.

Ajunge să precizăm că GPU-ul lui Virge putea calcula 150.000 de poligoane pe secundă, exact jumătate din capacitatea lui Diamond Edge 3D (NV1) care apăruse cu mult înainte. Acest lucru s-a schimbat odată cu apariția versiunii DX care era în stare să proceseze 450.000 de poligoane pe secundă, iar GX2-ul se descurca deja și cu 550.000 de poligoane pe secundă. În cazul plăcilor acestea deja putem vorbi și de niște termeni „noi”: bilinear și trilinear filtering, trilinear mip-mapping, Z-buffer, duble buffering, bus PCI 2.1, bus mastering, RAMDAC de 135 MHz și și-a făcut apariția și memoria EDO RAM. Hai să aruncăm o privire “sub fustele” acestor termeni ciudați.

Virge a fost foarte frumoasă-





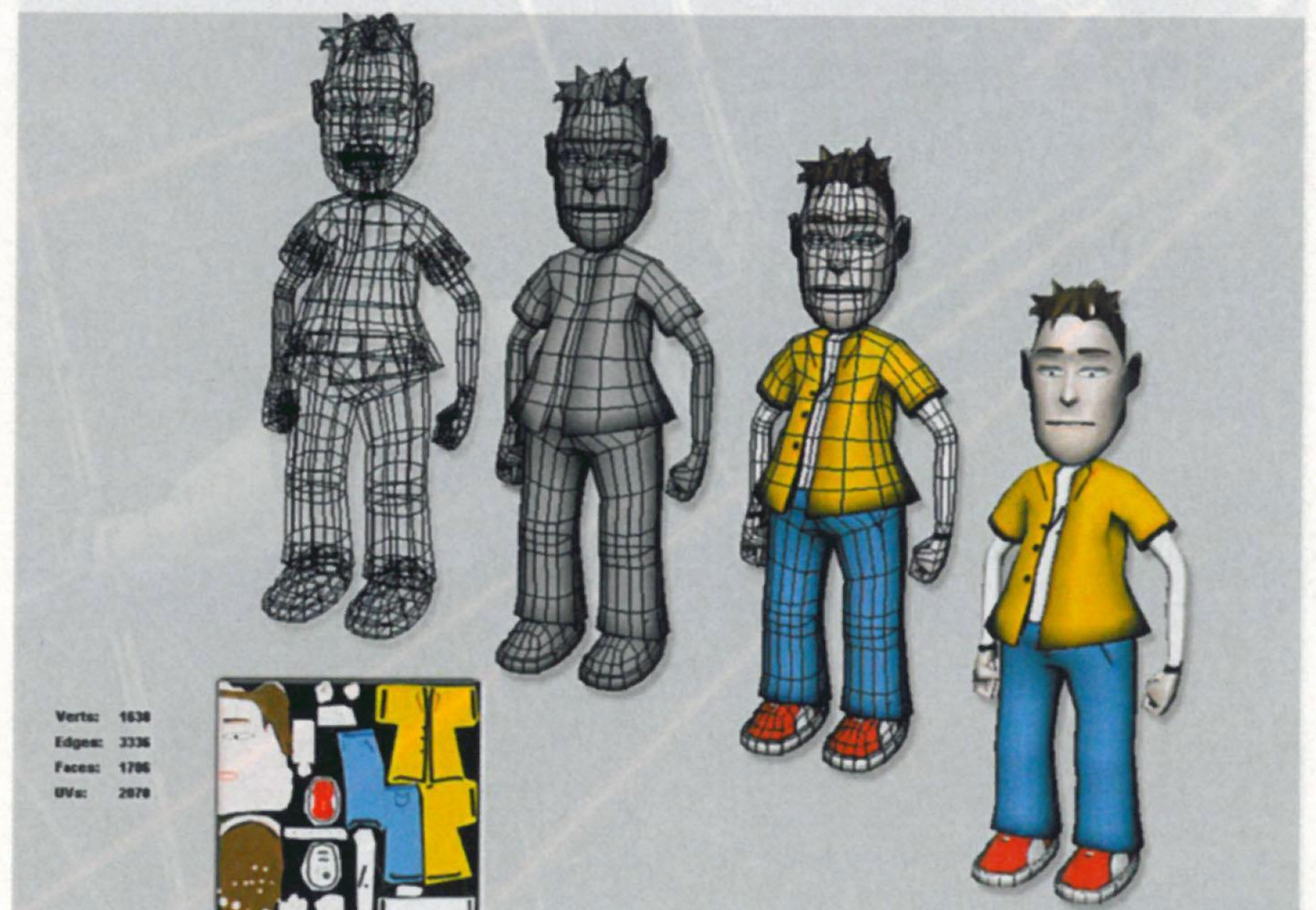
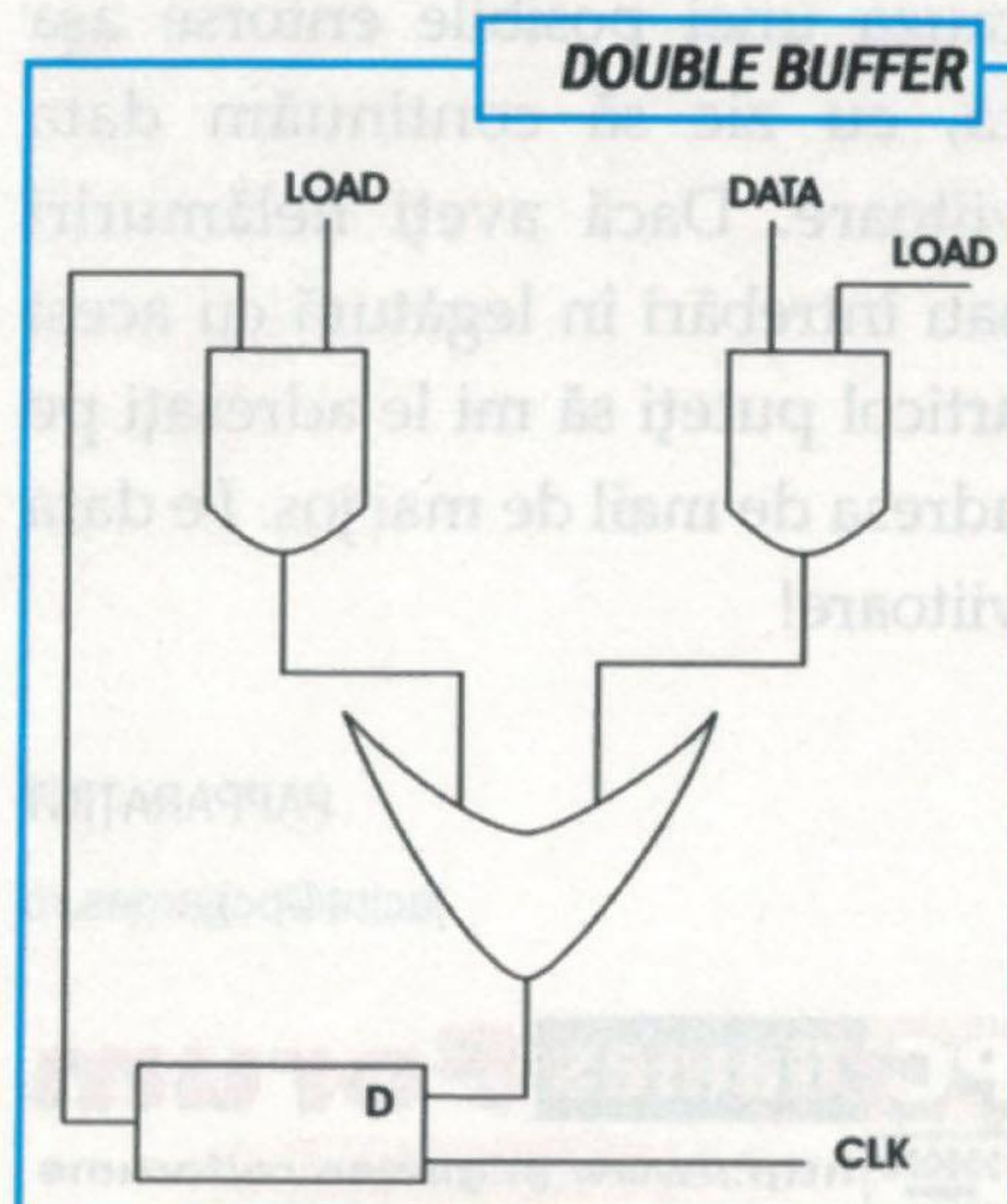


## Z-buffer

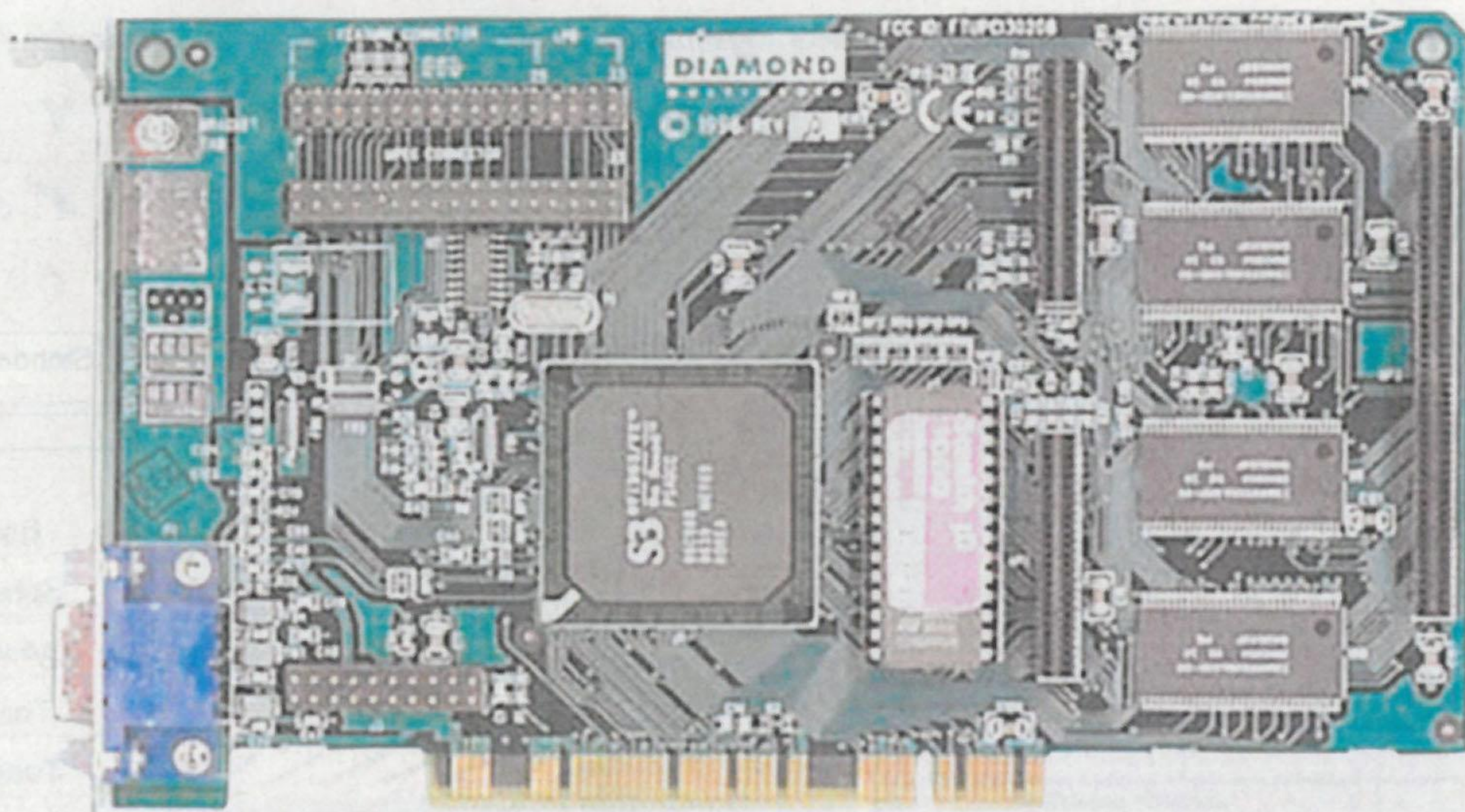
Una dintre cele mai mari probleme ale generării de imagini 3D este stabilirea vizibilității diferitelor obiecte. Cu alte cuvinte, dacă pe aceeași porțiune a ecranului pică mai multe proiecții ale diferitelor obiecte, cum stabilim care să se vadă și care nu? Soluția logică ar fi „creionarea” celui mai apropiat obiect, primul, doar că din punct de vedere tehnic acest lucru este cam dificil. Pentru stabilirea vizibilității există mai multe procedee, fiecare cu avantajele și dezavantajele lui. Dacă am vrea să definim într-o singură frază Z-Bufferul am spune că aceasta este un spațiu de buffer folosit în timpul redării obiectelor 3D, care, pe lângă culoarea pixe-

lilor grafici, înregistrează și „profundimea” acestora (mai corect spus poziția acestora ocupată pe axa z), făcând astfel posibilă stabilirea ordinii de acoperire corecte pentru fiecare punct al imaginii. Am putea spune și că Z-buffer-ul este o copie a ecranului de proiecție în care păstrăm valorile de profunzime ale pixelilor. Folosind această informație (și actualizând-o în timpul redării) putem stabili cu ușurință în orice moment, dacă trebuie sau nu desenat un anumit punct al unei fețe de poligon. Dacă nu, atunci înseamnă că este acoperită de pixelul unei alte fețe. În timpul acestui proces este separată din memoria video o parte unde sunt stocate coordonatele vârfurilor poligoanelor care acoperă coordonatele vârfurilor poligoanelor aflate în spatele lor. În concluzie, acest proces folosește la ascunderea părților de imagine care nu trebuie să se vadă. Se folosește și un procedeu cu care poligoanele sunt aranjate în ordine, astfel încât, când vine vorba de redare, prima oară sunt desenate obiectele cele mai din spate, peste ele venind proiectate cele din față. Deoarece acest procedeu este un adevărat gurmând de resurse, unele plăci grafice greșesc destul de mult

chiar și când vine vorba de algoritmi mai simpli (plăcile grafice mai bătrânele, bineînțeles). Conținutul Z-buffer-ului se șterge în scurt timp înainte de procesarea tuturor imaginilor, proces care cere timp (odată cu dezvoltarea noilor generații de plăci grafice, inginerii au încercat să reducă cât mai mult posibil acești timpi). Astfel, înainte de procesarea unui nou punct, GPU-ul trebuie să analizeze dacă există vreun poligon care să acopere punctul respectiv. Și de ce denumirea „Z”? din cauză că GPU-ul stochează în buffer-ul mai sus descris coordonata z (de fapt distanța până la cameră) a fiecărui punct. Astfel sunt depistați pixelii care sunt „umbriți” de alți pixeli (au aceleași coordonate x și y, doar că au valoarea z-ului mai mică). Acești pixeli nu mai sunt trecuți în Framebuffer, lățimea bandei de memorie nemaifiind încărcată în plus. Discutând despre asta, permiteți-mi să adaug și niște observații personale ca să putem amplasa mai bine Z-buffer-ul în panteonul conceptelor grafice. Este cunoscut faptul că adâncimea culorii, rezoluția ecranului și redarea depind de cantitatea Video RAM-ului plăcii grafice. Imaginea 3D evident consumă mult mai multă memorie decât o imagine 2D de aceeași rezoluție. Cauza trebuie căutată în cele trei buffere pe care le necesită imaginea tridimensională: front buffer, back buffer și Z-buffer. Front buffer-ul conține imaginea de pe ecran, Back buffer-ul frame-ul următor, iar Z-buffer-ul datele 3D. Astfel se

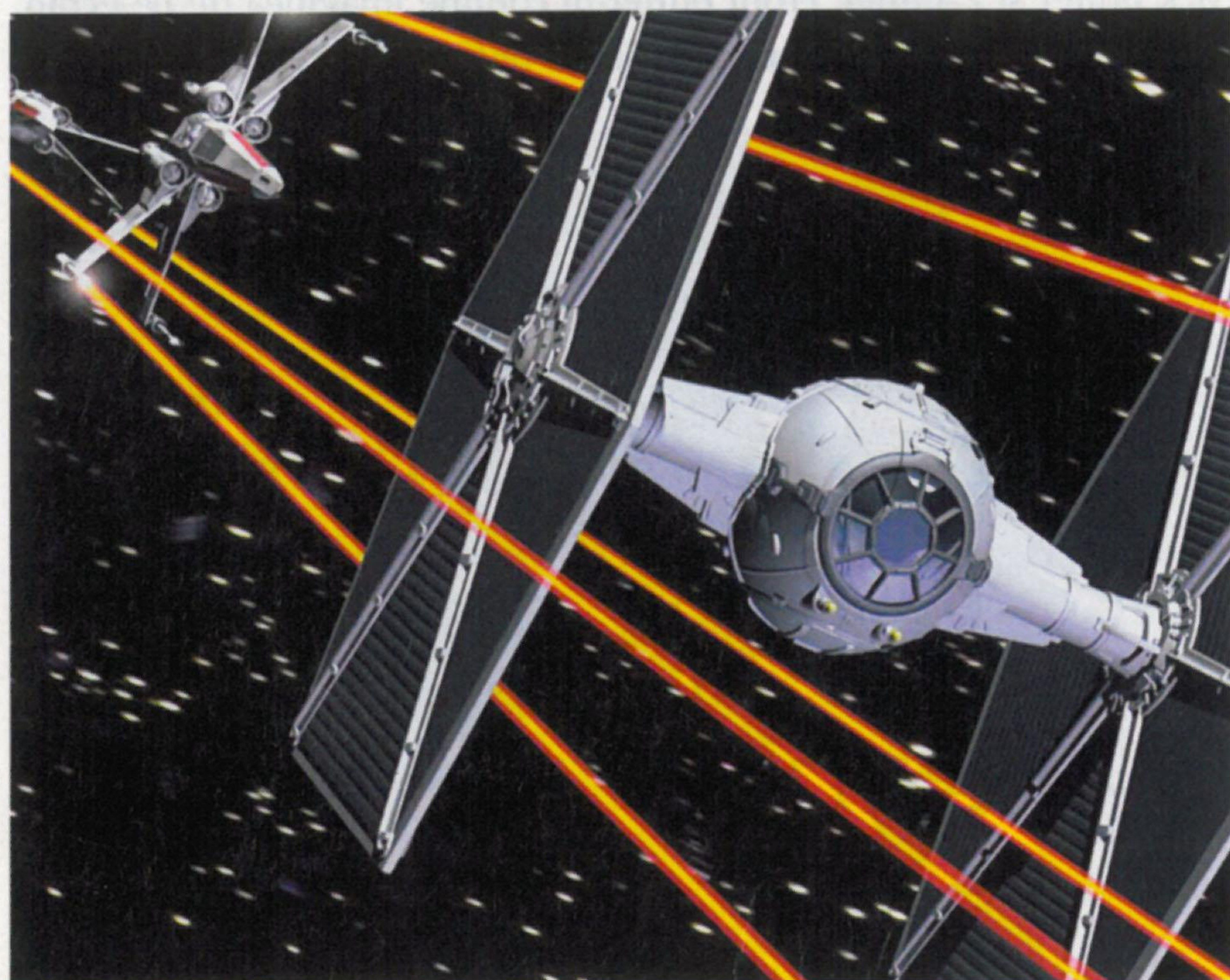






explică că o placă cu 4 MB memorie este capabilă de o rezoluție de 1600x1200 pixeli într-o adâncime de culori de 16 biți high color în cazul imaginii 2D (deoarece de această dată avem nevoie de 1600x1200x2 bytes, deci 3.7 MB), în timp ce, în momentul în care avem și Z-buffer-ul (adică trecem la spațiul tridimensional), un astfel de instrument VGA în adâncimea de culori de 65535 de culori nu mai poate produce decât o rezoluție de 800x600.

Trebuie să precizăm că există și alte metode pentru determinarea vizibilității poligoanelor. Printre acestea se numără, de exemplu, așa numita back-face culling. Obiectele convexe au două fețe: una exterioară pe care o vedem și una interioară care teoretic nu se înfățișează niciodată în fața ochilor noștri. Deci, trebuie doar să stabilim ce față a obiectului analizat putem să vedem. Pentru acest lucru, recurgem la folosirea vectorului normal: în direcția înspre care arată acest vector, aceea va fi fața exterioară. Soluția în acest caz e simplă: dacă rezultatul înmulțirii scalare dintre vectorul normal și vectorul ochi este negativ, atunci vedem fața exterioară, dacă este pozitiv atunci vedem fața interioară. Dacă ne uităm fix în direcția pozitivă a axei Z, lucrurile se simplifică trebuind să analizăm doar coordonata Z a vectorului normal. Dacă acesta este negativ atunci privim fața exterioară, în caz contrar fața interioară. Back-face culling-ul trebuie realizat în spațiul obiectelor, deoarece folosind această metodă nu este necesară nici desenarea și nici calcularea obiectelor. Dacă nu vrem să folosim vectori normali există și o altă modalitate prin care putem stabili direct în spațiul ecranului care față a obiectului o vedem. În acest caz trebuie să stabilim triunghiurile componente ale obiectelor în direcția rotirii acelor ceasornicului. Dacă și în spațiul ecranului



triunghiurile rămân în concordanță cu direcția mișcării acelor ceasornicului atunci fața respectivă se vede, în caz contrar avem de-a face cu fața interioară a unui obiect și în concluzie nu mai trebuie redată.

Algoritmul „Painter” se bazează pe asocierea unei valori „Z” pentru fiecare triunghi, pornind din spate spre față începem să desenăm obiectele (cu alte cuvinte triunghiurile din spate sunt acoperite de cele situate mai în față). Trebuie să știm însă că nu există o modalitate 100% precisă care să ne permită alegerea coordonatei „Z” pentru o aranjare perfectă. Acest algoritm presupune doi pași. În cazul primului alegem cea mai mare valoare „Z” pentru fiecare triunghi și le aranjăm în ordine descrescătoare. Astfel, la începutul listei vom avea obiectul cel mai apropiat, iar la sfârșit obiectul cel mai îndepărtat. Asta însă nu presupune o ordine bună a redării, deoarece fiecare triunghi trebuie comparat cu următoarea pentru a vedea dacă nu se acoperă. Dacă se acoperă, atunci trebuie să aducem triunghiul respectiv în fața celui actual și trebuie să continuăm testul până totul este aranjat în ordine. O variantă simplificată a acestui algoritm este așa-numitul Depth-sort din care a fost exclus testul de suprapunere.

#### Double Buffering

Această tehnologie asigură continuitatea mișcării vizibile. Din câte știm în timpul renderizării Frame Buffer-ul care prezintă imaginea de pe monitor nu se schimbă, următoarea imagine fiind compusă în Back buffer. La sfârșitul procesului de calcul placa video schimbă DAC-ul (Digital Analog Converter) cu spațiul Back Buffer-ului, Frame buffer-ul de până acum schimbându-se în Back Buffer. Mai pe românește placa video – în timpul realizării frame-ului actual

– stochează într-un al doilea buffer frame-ul următor. Astfel, în urma redării frame-ului actual, se poate trece imediat la frame-ul următor, continuitatea imaginii fiind accelerată.

#### Bus Mastering

Și acest proces a fost amintit în legătură cu best seller-ul Virge. Să vedem mai de aproape ce înseamnă și această noțiune. Tehnologia „bus mastering” a devenit disponibilă pentru PCI odată cu dezvoltarea părții hardware și reprezintă de fapt suportul funcționării perifericelor inteligente. Componentele care se folosesc de tehnologia bus mastering reușesc să comunice prin bus-ul PCI, sincronizându-și funcționarea și schimbând informații. Pe de altă parte, prin această tehnologie se pot transmite mari cantități de informații. Ceea ce face această tehnologie atât de importantă este faptul că nu necesită implicarea procesorului central. Dar de aici izvorăsc și două întrebări: „Cum poate controla CPU-ul acest flux de informații?”, respectiv „Cum se poate implica CPU-ul în comunicarea dintre aceste periferice?”. Soluția acestei probleme a luat forma tehnologiei denumite „PCI Concurrency”. Cu ajutorul acestuia, bridge-ul PCI este în stare să dirijeze separat fluxurile de date CPU-periferic, respectiv periferic-periferic.

Cred că am reușit să ajungem deja în punctul în care îmi adresați cuvinte dulci-amare din cauza unei posibile entorse așa că, eu zic să continuăm data viitoare. Dacă aveți nelămuriri sau întrebări în legătură cu acest articol puteți să mi le adresați pe adresa de mail de mai jos. Pe data viitoare!

PAPPARAȚINT

[jacint@pcgames.ro](mailto:jacint@pcgames.ro)

**PC Games Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>



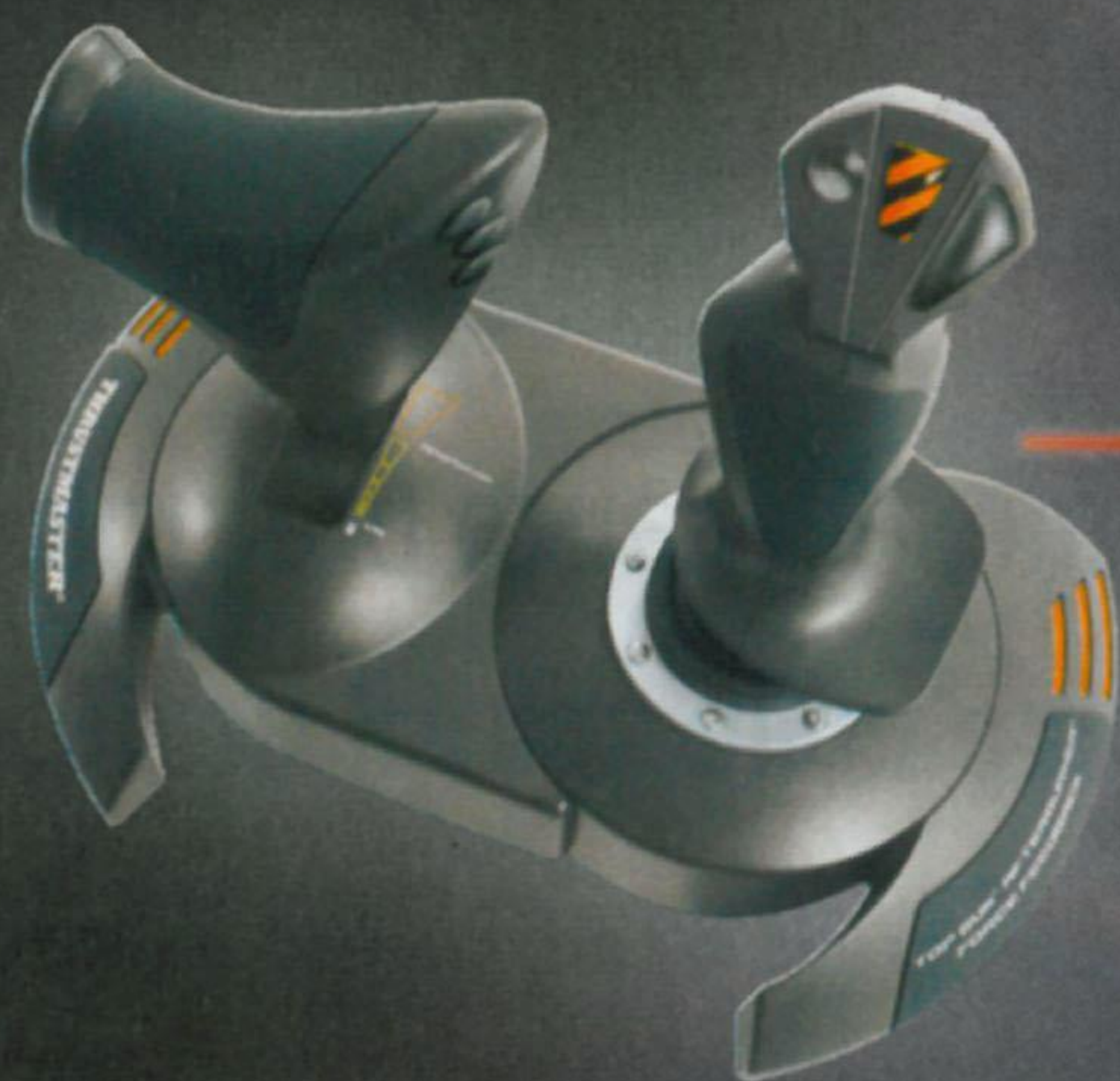


## Nomads' Wireless Pack

*Soluția ideală pentru libertatea laptop-ului!*

Pachet de 4 accesorii:

- Minimouse optic fără fir, cu acumulatori
- Keypad digital cu două porturi USB integrate
- Căști cu cablu retractabil de 1,2 m
- Geantă compactă de transport



## Top Gun™ Afterburner™ FFB

*Joystick-ul Force Feedback cu throttle complet detașabil.*

Două motoare puternice, 8 butoane programabile, throttle mărime naturală, twisting handle, 60 de funcții programabile, textură cauciuc integrală, rezistență ajustabilă, bază stabilă



## FireStorm™ Dual Power 3

*Autoritatea în gamepad-uri Force Feedback!*

Două motoare puternice, 12 butoane programabile, 2 minitick-uri analogice - control pe 4 axe, textură cauciuc integrală, D-pad 8 direcții

# SENZAȚIA PUTERII!



## Enzo Ferrari™ Force Feedback

*Replica unică a volanului Enzo Ferrari™, compatibilă cu toate jocurile PC de curse*

Efecte puternice Force Feedback, 8 butoane programabile, schimbătoare de viteză pe volan, textură de cauciuc integrală, control progresiv al accelerației și frânei prin clapete pe volan și pedale analogice, D-pad cu 8 direcții

**Thrustmaster: perifericele PC-ului tău.**

*Pentru toți entuziaștii simulărilor de zbor, simulărilor sporturilor motorizate, ai jocurilor sportive și de acțiune. Chiar și soluții portabile pentru utilizatorii de laptop PC. Thrustmaster - Senzația puterii!*

Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, Sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate





# Radeon X800

Chiar dacă noua generație de plăci video ATI apăruse de ceva vreme, din cauza prețurilor cam piperate n-a reușit să cucerească încă piața românească. **Dintre noile soluții grafice propuse de canadieni, haideți să facem cunoștință cu cel mai accesibil: X800**

**L**a mijlocul lui aprilie nVidia a sărit din tufiș luând prind surprindere pe mulți prin prezentarea noi generații de plăci grafice cu al cărui prim vlăstar ne putem întâlni prin magazine sub denumirea de GeForce 6800. Bineînțeles că ATI nu putea să stea deoparte cu mâinile în poale: peste trei săptămâni au prezentat și ei noua lor placă botează Radeon X800.

Inovațiile fascinante aliniate de cei doi titani au făcut extrem de interesantă lupta dintre cele două familii de plăci grafice care oricum dominau piața. De data asta, inginerii de la ATI, respectiv nVidia n-au prezentat tehnologii care copiază schemele deja văzute, ci au luat-o pe cărări totalmente noi și ce e mai important, diferite. Deși ambele plăci se aseamănă prin faptul că au deja 16 pipeline-uri în loc de 8, principiile după care au fost proiectate diferă ca de la cer la pământ. În timp ce nVidia s-a concentrat mai ales pe implementarea a cât mai multe tehnologii noi, cei de la ATI au preferat să finiseze arhitectura lor de neegalat. Datorită pro-urilor și contra-urilor fiecărei plăci, se va colora piața controller-elor grafice, în viitor nemaifiind așa de ușor să spui care placă e bună și care e mai slabă. De exemplu, în timp ce nVidia deja implementase în noua generație de GeForce, Pixel și Vertex shader-ul 3.0, acesta fiind pregătit pentru a deservi DirectX 9.0c-ul,

noua familie de la ATI a păstrat și polizat binecunoscutele Pixel și Vertex shader-ul 2.0 (obținând astfel rezultate și mai bune în cazul jocurilor apărute până acum). Optimizarea le-a ieșit atât de bine încât, Radeon X800-ele chiar și cu core-ul mărit, respectiv cu o frecvență de tact crescută considerabil nu produce mai multă căldură decât precursorul 9800 Pro. Care soluție va fi mai eficientă nu vom putea spune decât după apariția jocurilor considerate inovatoare (de exemplu *Half-Life 2*).

Deși am fi vrut să facem un test comparativ între cei doi pui de titani, n-am putut lua sub lupă decât Radeon X800-le. Degeaba

anunțase mai repede nVidia placa sa, GeForce FX 6800 nu se prea găsește în comerț (eventual în oferte, dar și pe acolo mai rar). Chiar dacă X800-le se găsește la un preț prea piperat pentru majoritatea portmoneelor autohtone, trebuie precizat că acesta este modelul mai slab. Adevăratul copil minune X800 XT va apărea ceva mai încolo.

Modelul care s-a perindat pe la noi a fost exact așa cum mă așteptam: din cele 16 pipeline-uri active erau doar 12, procesorul grafic funcționa la 457 MHz, la memoria la 900 MHz. Trebuie să adaug însă că cele patru pipeline-uri, contrar afirmațiilor producătorului, se pot activa chiar foarte

## 1024x768 0xAA 0xAF

	X800 Pro	9800	diferența
Far Cry	54,6	51,55	5,9%
UT 2004	113,9	115,9	-1,7%
Halo	71,7	57	25,8%
Code Bench	10,6	52,8	33,7%
TRAOD	19,5	56,6	40,5%
Splinter Cell	68,8	52,4	31,3%
3D Mark 2001 SE	18471	17514	5,55
3D Mark 03	8585	5899	45,5%
Chameleon DX	455	357,2	27,4%
Serious Sam 2	129,5	126,9	2,0%
UT 2003	231,9	227,3	2,0%

## 1024x768 4xAA 8xAF

	X800 Pro	9800	diferența
Far Cry	52	24,6	111,4%
UT 2004	113,7	95,1	19,6%
Halo	63,8	28,9	120,8%
Code Bench	44,3	26,8	65,3%
TRAOD	69,6	18,5	276,2%
Splinter Cell	65,5	32,5	101,5%
3D Mark 2001 SE	15742	10821	45,5%
3D Mark 03	4926	2951	66,9%
Chameleon DX	264	149,6	76,5%
Serious Sam 2	127,6	114,5	11,4%
UT 2003	217,9	139,5	56,2%



ușor deschinzându-se astfel calea de a transforma X800 Pro-ul într-un XT! Internauții împătimiți puteau citi deja despre nenumărate experimente reușite, poate revenim și noi asupra subiectului într-un număr viitor.

Dotarea plăcii n-o analizăm, la noi ajungând o variantă bulk care pe lângă cabluri și drivere nu prea avea cu ce să se laude. Versiunea retail care va ajunge în magazine, după cum ne-am obișnuit deja, va fi însoțită de o groază de jocuri și pachete software în funcție de firma producătoare.

Sistemul de răcire al plăcii seamănă foarte mult cu ceea ce am putut vedea și în cazul Radeon 9800 XT-urilor. Design-ul ingenios și realizarea impecabilă fac din acest sistem de răcire una dintre cele mai bune de pe piață. Deasupra GPU-ului se găsește radiatorul care absoarbe căldura, ce este dispersată de ventilatorul aflat în lateral. Spre deosebire de 9800 Xt, în cazul lui X800 Pro nu ne putem plânge de aplicarea radiatorului. De data asta, a funcționat fără probleme și controlul turației. Nici de zgomot nu ne putem plânge: până nu s-a încins de o partidă de joc savuroasă n-a scos nici un zgomot. Nici după câteva ore bune de joc nu aveam motiv să ne plângem de nivelul decibelilor.

Datorită folosirii de GDDR 3 SDRAM nici n-ar fi nevoie de radiator pe modulele de memorie, producătorul aplicând însă o plăcuță de aluminiu pe spatele plăcii pentru a disipa căldura. Între noi fie vorba această adiție are un scop mai mult estetic decât practic.

Am încercat să ne aliniem și la moda ultimilor ani: monitoare TFT. În timp ce în cazul monitoarelor obișnuite putem storce un plus de performanță prin reducerea rezoluției. Însă în cazul monitoarelor cu cristale lichide treburile stau diferit: dacă nu le folosim la rezoluția pentru care au fost proiectate imaginea devine spălăcită, pierde din claritate. În zilele noastre, nu prea își mai

cumpără nimeni monitoare cu diagonale mai mici de 17 inch a căror rezoluție nativă este de obicei 1280x1024 pixeli. Dacă ne pregătim însă pentru viitor trebuie să luăm în considerare și monitoarele de 19 inch a căror rezoluție standard este de 1600x1200 pixeli. Din această cauză, la alegerea unei plăci grafice high end, ar fi bine să ținem cont și de performanța acesteia, în cazul rezoluțiilor ridicate – nu putem rămâne pentru totdeauna la comodul 1024x768.

La baza sistemului de testare stă un procesor AMD Athlon XP 3200+ puțin modificat, care în loc de 2200 MHz frecvență reală funcționa la 2400 MHz. Bineînțeles că există CPU-uri mai rapide, dar majoritatea celor care cumpără PC-uri noi nu optează la un procesor mai puternic de atât.

Pentru a obține o senzație de joc cât mai completă producătorii încearcă să îmbunătățească în continuu claritatea și calitatea imaginii. Majoritatea studiourilor recomandă redarea jocurilor produse de ei folosind 4x anti-aliasing, respectiv 8x anisotropic filtering. În cazul jocurilor puțin mai vechi, la rezoluții medii, aceste funcții sunt perfect deservite și de plăcile grafice actuale. În cazul jocurilor mai noi însă, plăcile grafice de până acum se dovedesc a fi puține. Ajunge doar să ne gândim la **Far Cry**: în rezoluția de 1024x768 de pixeli, fără anti-aliasing și fără anisotropic filtering, la nivelul detaliilor setate la maximum chiar și un Radeon 9800 se descurcă cu greu. Iar dacă depășim limita de 1024x768 plăcile grafice actuale își pierd suflul: multe dintre acestea în rezoluția de 1280x1024 de pixeli nu mai au destule resurse nici pentru jocuri mai de mult apărute ca de exemplu **Tomb Raider: Angel of Darkness**. Astfel, nu mai are rost să întrebăm dacă într-adevăr avem nevoie de acceleratoare grafice mai noi, mai puternice.

În cazul folosirii rezoluției de

## 1024x768 6xAA 16xAF

	X800 Pro	9800	diferența
Far Cry	46,9	15,2	208,6%
UT 2004	111,,	88,8	26,0%
Halo	64,4	17,8	261,8%
Code Bench	36,1	13,6	165,4%
TRAOD	68,5	10,1	578,2%
Splinter Cell	62	25,7	141,2%
3D Mark 2001 SE	14366	8488	69,3%
3D Mark 03	3869	1721	124,8%
Chameleon DX	232,4	57,7	302,8%
Serious Sam 2	126,1	100,9	25,0%
UT 2003	204	91,8	122,2%

## 1280x1024 0xAA 0xAF

	X800 Pro	9800	diferența
Far Cry	52,7	37,3	41,3%
UT 2004	120,7	112,9	6,9%
Halo	60,8	41	48,3%
Code Bench	58	41,1	41,1%
TRAOD	64,9	36,7	76,8%
Splinter Cell	64,9	43,4	49,5%
3D Mark 2001 SE	16856	15174	11,1%
3D Mark 03	6716	4454	50,8%
Chameleon DX	451,9	252,6	78,9%
Serious Sam 2	126,1	112,2	12,4%
UT 2003	223,1	177,6	25,6%

## 1280x1024 4xAA 8xAF

	X800 Pro	9800	diferența
Far Cry	39,7	14,85	167,3%
UT 2004	109,9	74,2	48,1%
Halo	49,9	19	162,6%
Code Bench	33,9	17	99,4%
TRAOD	48,9	11,5	352,2%
Splinter Cell	58,6	22,5	160,4%
3D Mark 2001 SE	13292	8161	62,9%
3D Mark 03	3691	2129	73,4%
Chameleon DX	187,5	113,3	65,5%
Serious Sam 2	113,1	89,5	26,4%
UT 2003	176,8	93,4	89,3%

## 1280x1024 6xAA 16xAF

	X800 Pro	9800	diferența
Far Cry	31,9	9,5	235,8%
UT 2004	96,5	60,7	59,0%
Halo	50,61	11,5	340,1%
Code Bench	27	14,8	82,4%
TRAOD	48,1	8,9	440,4%
Splinter Cell	51	17,3	194,8%
3D Mark 2001 SE	11464	6145	86,6%
3D Mark 03	2842	1512	88,0%
Chameleon DX	178,9	80	123,6%
Serious Sam 2	112,4	70,8	58,8%
UT 2003	145,3	56,6	156,7%

## 1600x1200 0xAA 0xAF

	X800 Pro	9800	diferența
Far Cry	49,9	22,4	122,8%
UT 2004	112,18	90,5	24,0%
Halo	44,56	29,1	53,1%
Code Bench	47,1	31,4	50,0%
TRAOD	41,9	27,1	54,6%
Splinter Cell	60,9	38,2	59,4%
3D Mark 2001 SE	15464	12802	20,8%
3D Mark 03	5395	3420	57,7%
Chameleon DX	318,8	203,5	56,7%
Serious Sam 2	112,7	89,5	25,9%
UT 2003	194,1	126,7	53,2%



1024x768 fără activarea anti-aliasing-ului respectiv anisotropic filtering-ului, Far Cry demonstrează că procesorul frânează considerabil performanța plăcii. Testele sintetice însă evidențiază dreptul la rezistență a plăcii cunoscută sub numele de cod R420.

Dacă vrem însă, să și savurăm ce ni se așterne în fața ochilor este necesară eliminarea neclarității, respectiv netezirea muchiilor. Din rezultatele redată în tabele se vede clar că Radeon 9800 nu mai poate ține pasul cu aplicațiile grafice cu adevărat dezvoltate. De exemplu, în cazul lui Far Cry avansul lui X800 Pro este dublu. Merită studiate tabelele nu doar pentru a putea compara reprezentanții celor două generații, ci și pentru a vedea cum sunt influențate de schimbarea rezoluției, respectiv îmbunătățirea calității imaginii.

Antialiasing de 6x și anisotropic filtering de 16x... până acum erau niște termeni magici care se puteau încerca doar în cazul jocurilor mai vechi. Odată cu sosirea noii generații însă acest vis devine realitate și în cazul jocurilor actuale, păstrându-se în același timp un frame rate decent. Se vede de la o poștă că rezultatele Radeon-ului 9800 sunt cu indulgență spuse slabe, în timp ce X800-le chiar dacă în testele sintetice produce valori mai scăzute, în cazul aplicațiilor reale își arată colții de leu.

Dar să vedem la ce se pot aștepta proprietarii monitoarelor TFT, respectiv CRT, de 17 inch. Dacă vom compara rezultatele obținute în 1024x768 vedem că pentru Radeon 9800 chiar și

creșterea în sine a rezoluției era o povară prea grea, în timp ce X800-le trece și de aceste teste fără problemă (scăderea performanței în testele sintetice este neglijabilă). Dar rezoluția nu este totul; dacă tot dăm o adevărată avere pe o astfel de placă, vrem să avem parte și de efectele benefice ale tehnologiilor de îmbunătățire a calității imaginii. La o rezoluție de 1280x1024 pixeli cu 4x anti-aliasing și 8x anisotropic filtering, vechea de generație de plăci grafice nu mai poate menține jocurile la un frame rate care să asigure o bună jucabilitate. Aceste setări sunt simțite deja și de X800, dar acesta continuă să asigure un frame rate continuu, fără saca-

dări. În cazul în care împovăram și mai mult plăcile cu tehnologiile de îmbunătățire a calității imaginii, vechiul R350 își dă duhul, în timp ce noul X800 se menține pe baricade (scăderea performanței nu este foarte mare).

Deoarece Radeon 9800 nu se descurcă aproape deloc cu rezoluția de 1600x1200 de pixeli nici nu mai are rost să detaliez acest moment al testului. Cu activarea anti-aliasing-ului și a anisotropic filtering-ului și X800-le se descurcă doar cu titlurile mai vechi, dar pe acelea le prezintă într-o calitate nemaivăzută până acum.

Ajunge doar să ne uităm la rubrica „diferență” a tabelor și devine evident faptul că am ajuns la apusul epocii de glorie a seriei R300 (care ne deservește deja de peste doi ani). Diferențele dintre ciocii noi și boierii vechi este uimitoare. Ajunge doar să ne uităm la diferența de 578% măsurată în timpul lui Tomb Raider: Angel of Darkness. Bineînțeles că un Radeon 9800 rămâne perfect potrivit pentru un Ut 2004, dar se vede clar că pentru titlurile de renume ale viitorului nu mai are destule resurse.

Deci, până acum, nu putem spune decât bune și frumoase despre Radeon X800 Pro, dar nu trebuie să uităm că aceasta a fost doar prima bătălie. Va urma contraatacul lui nVidia sub forma generației GeForce 6800 și Ati încă nu și-a prezentat artileria grea reprezentată de X800 XT. Dar nici după apariția acestora nu vom putea proclama un câștigător absolut, deoarece cei doi producători au ales căi totalmente diferite pentru a răscoli lumea jocurilor viitoare.

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

PAPPARAȚINT

jacint@pcgames.ro

### 1600x1200 4xAA 8xAF

	X800 Pro	9800	diferență
Far Cry	28,4	10,6	167,9%
UT 2004	85,9	51,2	67,8%
Halo	36	13,4	168,7%
Code Bench	26,4	11,5	129,6%
TRAOD	36,5	25,1	45,4%
Splinter Cell	50,5	20,9	141,6%
3D Mark 2001 SE	10939	7908	38,3%
3D Mark 03	2852	1611	77,0%
Chameleon DX	156,9	88,6	77,1%
Serious Sam 2	91,6	64,6	41,8%
UT 2003	125,2	64,5	94,1%

### 1600x1200 6xAA 16xAF

	X800 Pro	9800	diferență
Far Cry	20,9	7,5	178,7%
UT 2004	69,1	40,9	68,9%
Halo	35,2	11,3	211,5%
Code Bench	20,7	9,1	127,5%
TRAOD	35,8	18,3	95,6%
Splinter Cell	41,7	16,9	146,7%
3D Mark 2001 SE	9024	6051	49,1%
3D Mark 03	2178	1253	73,8%
Chameleon DX	128,5	65,5	96,2%
Serious Sam 2	70,9	42,6	66,4%
UT 2003	106,4	57,6	84,7%



# Camera foto digitală Syd



Această cameră nu se remarcă în categoria aparatelor digitale high-end, ea fiind destinată utilizatorilor simpli care nu dispun de un buget extravagant de mare. Camera cu senzor CCD poate fa-

ce poze în mărime maximă de 4,2 megapixeli ceea ce înseamnă o rezoluție de 2848x2048. Rezoluția minimă la care se pot face înregistrări este de doi megapixeli. Memoria internă de 16 MB nu

este deloc mare, este însă compensată de posibilitatea introducerii de carduri de memorie SD (Secure Digital). Pentru realizarea pozelor de la depărtare, camera dispune și de opțiunea de zoom, mai precis de zoom digital de 4x. Pentru cei care se simt mai uituci, deosebit de utilă se poate dovedi a fi funcția de reportofon, care permite înregistrarea de scurte memo-uri vocale. În afară de poze camera este în stare să înregistreze și secvențe video, durata acestora depinzând de spațiul de stocare care-i stă la dispoziție. Atât filmele cât și fotografiile făcute se pot descărca pe calculator sau se pot vizualiza pe televizor cu ajutorul ieșirii TV-Out. Cei înzestrați cu spirit artistic pot face poze sepia sau alb negru, pentru imortalizarea unor scenete din natură excelent fiind modul Soft. Pentru cei care doresc să scoată la imprimantă pozele stocate li se va părea deosebit de interesantă posibilitatea adăugării unei rame virtuale. Aparatul conține și patru jocuri mici: **Tetris**, **Puzzle**, **Snake** și **Sokoban**. În afară de baterii, pachetul mai include manual de utilizare în limba română, respectiv limba engleză, un CD cu drivere, un cablu USB pentru conectarea la calculator, un cablu TV, o husă practică și un șnur pentru mână.



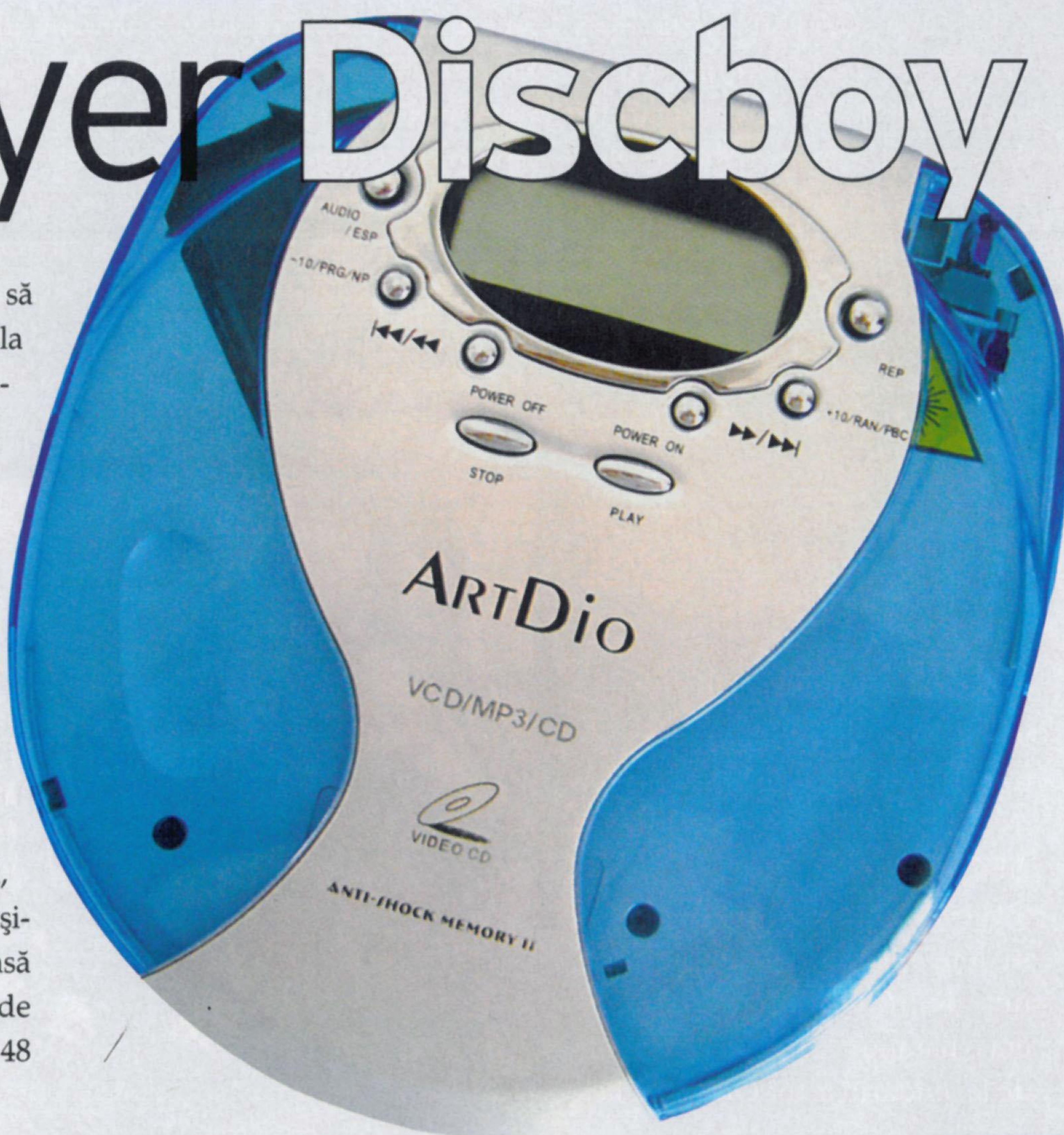
# Mp3 player Discboy

Acest aparat chiar dacă are dimensiuni mult mai mari decât mp3 player-urile actuale, dispune și de unele avantaje. El este potrivit pentru ascultarea de CD-uri Audio, CD-uri cu mp3, respectiv poate să redea și conținutul VCD-urilor.

Din păcate nu dispune de o memorie internă fiind conceput doar pentru a fi folosit împreună cu discurile adineaori amintite. Afișajul LCD simplist redă toate informațiile vitale. Din păcate, în timpul testelor, n-am putut să-l convingem nicicum să redea titlul și interpretul pieselor ascultate.

De asemenea, nu cunoaște

opțiunea shuffle, fiind nevoiți să ascultăm discul de la un capăt la celălalt în ordinea inscripționării melodiilor. Un accesoriu interesant este telecomanda menită să faciliteze redarea CD-urilor cu conținut video. În afară de aceasta găsim în pachet o pereche de căști stereo, un cablu audio video, un alimentator AC, un manual de utilizare și o telecomandă pe fir. Calitatea sunetului redat este acceptabilă, aparatul descurcându-se cu fișiere mp3 cu un bit-rate cuprinsă între 8 și 196 kbps și cu o rată de eșantionare cuprinsă între 11 și 48 KHz.







# Manowar

**L**a început, Joey DeMaio (basistul și liderul incontestabil al trupei) lucra ca băiețel de mingi (a se citi pirotehnicist) pentru formația Black Sabbath. În timpul unui concert al acestora în Newcastle City Hall (Anglia, evident), DeMaio a făcut cunoștință cu chitaristul Ross "The Boss", pe atunci membru al grupului Shakin Street, o trupă de support a Black Sabbath-ului. Datorită faptului că amândoi împărtășeau o dragoste indiscutabilă pentru heavy metal sau, cum le plăcea să spună, in-your-face metal, nu a trecut mult timp până ce ideea de Manowar a prins formă și, într-un final, a fost materializată. Ceva mai târziu, după "recrutarea" inspirată a unuia dintre cei mai titrați vocaliști de heavy metal, Eric Addams, și a toboșarului Donnie Hamzik, Manowar a înregistrat albumul lor de debut, Battle Hymns. Pe lângă muzica clară, inovativă și absolut genială pe care grupul o promova într-o perioadă destul de austeră în domeniu (începutul anilor '80), una dintre feature-ile albumului era o narațiune superbă, povestită de legendarul actor Orson Welles,

pe piesa Dark Avenger.

Pe cel de-al doilea album, Into Glory Ride, a debutat și bateristul Scott Columbus, renumit în rândul muzicienilor pentru faptul că seturile de tobe normale nu rezistau ritmului său infernal, drept care a fost nevoie de un set special, făcut din oțel de cea mai bună calitate.

Hail To England, cel de-al treilea album, a fost înregistrat și mixat în trei zile, fiind încununat cu un concert devastator în Anglia. Urmează apoi un turneu în întreaga Europă, numit "Spectacle of the Night", în suport pentru cel de-al patrulea lor album, Sign of The Hammer. În timpul acestui turneu, Manowar a intrat pentru prima dată în cartea recordurilor, drept cea mai zgomotoasă formație din lume. Următorul album, Fighting The World, a doborât aproape toate recordurile de vânzări, fiind susținut de asemenea printr-un concert-monstru în Europa, la care au participat sute de mii de fani.

Kings of Metal a fost intitulat astfel ca un tribute adus fanilor de pretutindeni, Manowar dând dovadă de un exces de zel formidabil, înregistrând melodia The Crown and The Ring în Anglia, cu ajutorul unui cor format din 100 de bărbați. În plus, trupa a fost acompaniată



de o orchestră.

După patru ani de așteptare febrilă, Manowar lansează The Triumph of Steel, un album inspirat în mare parte din opera lui Homer, Iliada. Piesa Achilles: Agony and Extasy In Eight Parts oferea 28 de minute de heavy metal pur. În timpul concertelor de promovare ale albumului, Manowar a reușit să își doboare propriul record mondial, cântând live cu o putere de 129,5 decibeli și având 10 tone de amplificatoare.

După alți doi ani, trupa lansează Louder Than Hell. Joey mărturisește că Manowar este o trupă perfecționistă, care dorește satisfacerea celor mai pretențioase gusturi. Melodiile bune nu cresc pe garduri, mai spunea el, iar arta de calitate nu este dată de un anumit orar fix.

Ultimul album, Warriors of The World, a venit ca un exemplu dat celorlate trupe de metal, în care DeMaio / Co. demonstrează clar fanilor că nu își vor schimba stilul pentru nimic în lume, rămânând unul dintre puținele bastioane din industria de heavy metal care nu s-a prăbușit.



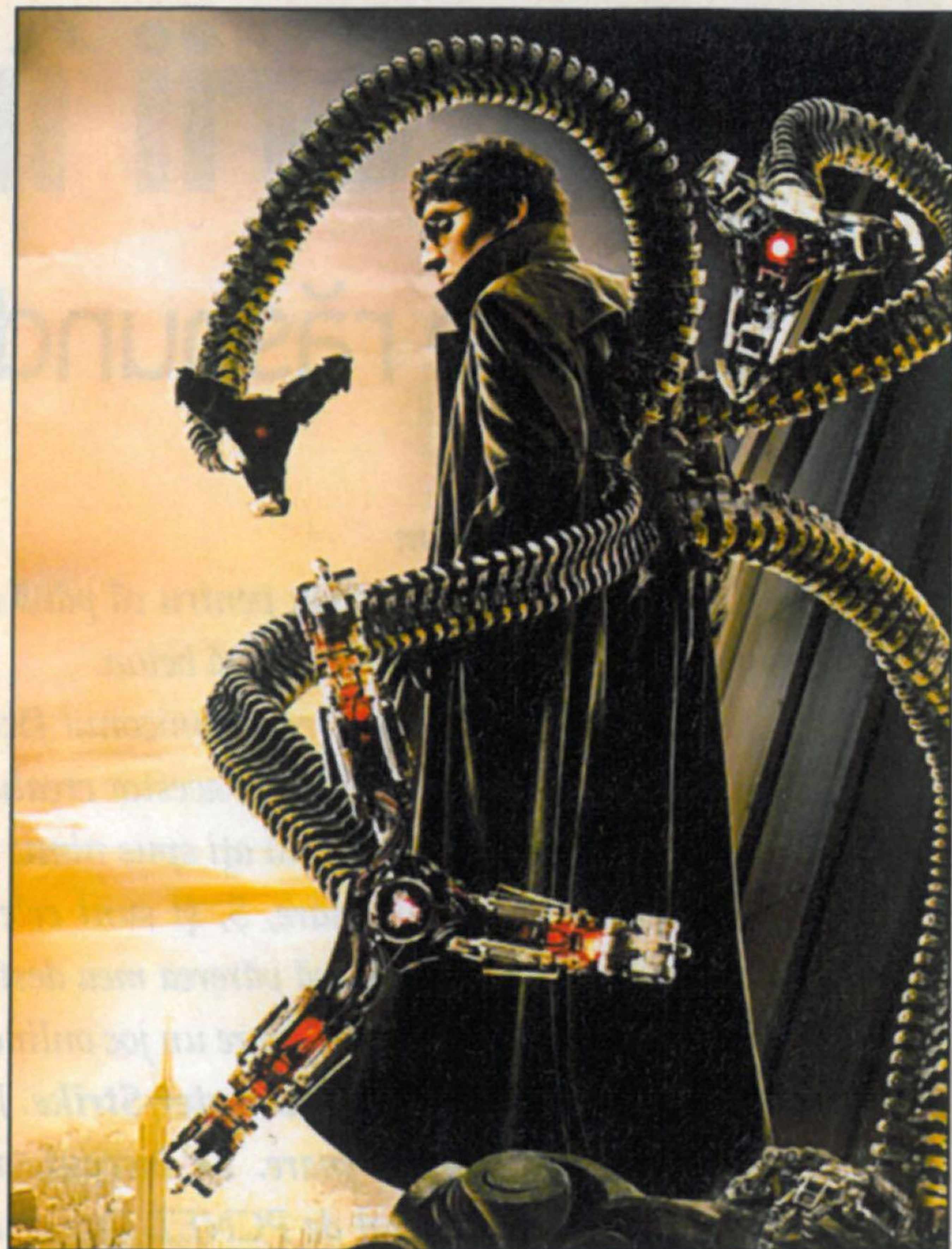
# Spiderman 2

**D**upă ce am văzut mult așteptatul sequel (în paranteză fie spus, sunt un mare devorator de Marvel Comics), vă pot rezuma totul în câteva cuvinte. Ca să fii super erou, trebuie să renunți la foarte multe mici bucurii ale vieții. Cum ar fi berea. Peter Parker este același adolescent sărac lipit pământului, care locuiește acum într-o cămăruță amărâtă, fără câini, fără

pisici, fără nimic. Lucrează la o pizzerie pe post de distribuitor și urmează cursurile unei universități de renume. Are o mătușă atât de falimentată, încât riscă să își piardă casa. Sfatul meu pentru Parker? Get a life and a real job, man! Datorită unor conjuncturi spectaculoase, un anume dom' doctor Otto Octavius se apucă de experimente pentru a găsi

o sursă de energie alternativă. Ei bine, ca în orice film cu super eroi, doctorul face o prostie, ceva face boom și el se transformă într-un nenea rău și periculos. De aici până la confruntarea directă cu Spiderman, a fost doar un singur pas. Evident, Mary Jane (ză biutiful vumăn) se joacă cu inimioara lui Parker cum dorește dânsa, deci vom avea parte și de un love story pe deasupra. Cool.

Notă: 91%



# Star Wars: Revenge of The Sith

Toată lumea așteaptă cu înfrigurare acest film, fie că sunt fani demenți și dornici de ceva nou în universul SW, fie că sunt dușmani de temut care abia așteaptă să vadă cu ochii lor un eșec al seriei. Oricum am lua-o, RoTS este unul dintre cele mai așteptate titluri din 2005, iar echipa de producție muncește de zor pentru a umple pelicula cu peisaje exotice, Wookiees digitali, starfightere mese-

din lumea fantasy spațială. Chiar dacă mare parte din filmări au avut loc (partea de efecte speciale fiind randată pe uber-computerele de la Industrial Light & Magic), Spielberg a lăsat la urmă o nouă tură de peliculă, care a început să fie „imortalizată” în luna august. Această ultimă rundă are, se pare, rolul de a îi oferi marelui regizor șansa de a filma scene care îi scăpaseră în faza inițială al producției.



Oricum, dacă se ține de cuvânt, Spielberg ne va demonstra prin 2005 dacă a meritat așteptarea acestui film, eu personal fiind

puțin cam sceptic după vizionarea primelor două evenimente. Mă rog la Doom'nezeu să mă înșel...

Stilul filmului se aseamănă foarte mult cu cel din Crouching Tiger Hidden Dragon, iar structura poveștii e aproape identică cu cea din Rashomon. Cu toate acestea, Hero este foarte diferit de majoritatea filmelor pe care le-am văzut în ultima vreme, fie ele cu arte marțiale sau nu. Pe lângă faptul că înglobează cele mai superbe scene de lupte individuale, pe care le-am văzut vreodată (iar asta, mulțumită cu siguranță lui Jet Li), filmul este deosebit de captivant și prin alte aspecte. Fiind inspirat dintr-o legendă chinezească, Hero beneficiază de o distribuție extraordinară, din care

fac parte majoritatea veteranilor artelor marțiale din Hong Kong, iar Jet Li joacă rolul unui spadasin necunoscut, pe numele său, Nameless (nope, not the one in Planescape Torment). Nameless a fost ales să apară în fața unui împărat ce vrea să cucerească toată China și să rezolve această „mică” problemă. Adică să-l „rezolve”. Per ansamblu, filmul este pe placul amatorilor de arte marțiale, combinând forța brută cu efecte speciale de combat pe măsură, plus o picătură de love story picant... You know the drill.

Notă: 95%

PAPA NASHU

paul@pcgames.ro



# Cititorii întreabă...

## ...cine le răspunde?!? :))

Salut PCGames4Fun

E prima dată când vă scriu pentru că până acum chiar nu aveam ce să vă spun, considerând că aveți o revistă beton.

1. În legătură cu Mini-Draconomiconul făcut de voi. Mi s-a parut super, deoarece și eu sunt un mare fan al acestor creaturi cu totul și cu totul speciale. Dar aș vrea să vă reproșez că nu ați spus nimic despre Gothic 2 unde dragonii sunt în număr destul de mare, 5, și sunt cele mai tari creaturi din joc, iar realizarea lor grafică este după părerea mea destul de bună.

2. Aș vrea să vă informez despre un joc online cam la fel de cunoscut și jucat la mine aici în Reșita precum **Counter-Strike**. Jocul se numește **Dracula MU** și este un RPG de clasă mare. La început, au fost doar două servere, cel Mondial și cel administrat de PCNET. Dar acum, după ceva timp, au apărut atâtea servere că nimeni nu mai le poate număra. Eu joc acum pe MU Israel, dar mai există și MU România, MU Finale precum și multe altele. Dacă vreți să îl testați, jocul poate fi downloadat de pe [mu.pcnet.ro](http://mu.pcnet.ro) iar pentru a juca vă faceți cont pe aceeași pagină. Dacă vă place, vă rog faceți un reportaj să atragem mai mulți jucători. Dacă vă interesează și alte servere, trimiteți un mail la [alinvulp@cs.ro](mailto:alinvulp@cs.ro) și vă spun tot ce vreți să știți.

KORN aka Alin

Salutari, Alin! Ca de obicei, mulțumim pentru apreciere și pentru urările de bine. În ceea ce privește detaliile din scrisoarea ta, ce pot să spun? Ne bucură că ți-a plăcut Daconomiconul, însă problema balaurilor menționați de tine este, după cum urmează: LIPSA DE SPAȚIU. Da, ai citit bine. Dacă lui nenea Jacint i s-ar fi dat mână liberă, ar fi putut umple vreo patru – cinci numere cu detalii despre minunatele creaturi mistice, povești, bârfe, interviuri, și așa mai departe. Însă, datorită faptului că noi mai trebuie să introducem în paginile revistei și teste, și

știri, și avanpremiere, a trebuit să ne rezumăm doar la ce era mai important. De altfel, după cum bine ai remarcat chiar tu, este un Mini-Draconomicon...

În legătură cu cea de-a doua propunere pe care ai avut bunăvoința de-a ne-o adresa, se pare că în revistă nu a apărut niciodată vreun articol legat de MU. Apoi, nu cred că este chiar așa cum spui tu, un "RPG de mare clasă". Este un simplu hack and slash online care a apărut, ca multe alte ciupercuțe după ploaie (stokky says: w00t!!! shr00ms!!), în umbra impenetrabilă a adevăratelor titluri de succes din acest domeniu. Dar dacă vreodată va fi nevoie de un articol despre el în revistă, fii sigur că te vom anunța.

Salut! Sunt Adrian din Craiova. Vreau să vă întreb și eu ceva, sper că nu vă deranjez. Tocmai răsfoiam ultimul număr al revistei voastre, nr. 48 mai exact, și vă rog să-mi ziceți și mie din ce joc fac parte personajele din josul paginii nr.55, mai precis cele două tipe! Vă rog să-mi răspundeți cu prima ocazie. Vă multumesc!

P.S.

În legătură cu revista, faceți o treabă excelentă și vă spun sincer fără să exagerez, că sunteți cea mai bună revistă de jocuri din țară!!

Adriane, hello. Fetele respective sunt minunate personaje ale jocului **Crimson Skyes**, însă mă miră faptul că le-ai remarcat așa de repede, ținând cont de faptul că se află în umbra agentului nostru Paul, aflat acolo undercover pentru a le proteja... Cu toate acestea, aș avea o recomandare să îți fac. Fetele din viața de zi cu zi sunt cu mult mai... reale și mai atrăgătoare.

Aril



Dr. Paul împreună cu marea lui dragoste, Bărcică



**Horățiu P.**, datorită faptului că scrisoarea ta este prea lungă pentru a fi publicată integral, o voi scurta și voi lăsa exact elementele care trebuie discutate aici. Astfel:

Mai exact este vorba de recenzia făcută albumului *Damnation And The Day al trupei Cradle of Filth*. Se vorbește mult de norocul care a dat peste *Cradle of Filth*, că a ajuns la Sony, bani, orchestre, bla... dar nu se specifică faptul, foarte important, că *Cradle* a reziliat contractul cu Sony sau au primit un șut în fund că n-au vândut 1 milion de exemplare, și acum sunt la casa americană *Roadrunner*.

După cum cred că ai observat, nu se face recenzie în funcție de noutățile în domeniu. Deoarece noutățile de azi nu aduc nimic bun, prefer să mă rezum la trupele clasice și la albumele lor cele mai importante. Am vorbit despre *Damnation* în contextul perioadei de timp în care a fost lansat, nu la prezent. Părerea mea a fost și atunci (când a fost lansat) și acum, că a fost începutul unui declin de toată frumusețea al trupei. Iar faptul că nu au fost menționate acele detalii amintite de tine este pentru că nu se potriveau în contextul respectiv. PS: Tu de ce crezi că nu au vândut 1 milion de discuri? Exact de ce spuneam în revistă.

În plus, sunt atâtea reviste pentru adolescenți care nu iau în seamă rockul și rockerii, deoarece pentru ei și pentru majoritatea acestora sunt asociate cu Satanism, sex, drugs and rock n' roll. TOTAL FALS. Și de aici putem să ne dăm seama cât de prost stă romanul la cultură, muzicală în acest caz.

Exactly our point. Vezi tu, noi am încercat să nu ne lăsăm purtați de val și să promovăm ceea ce noi credem că este bine, în acest caz muzica rock. Ca o promisiune solemnă, nu o să vezi în paginile revistei manele sau alte genuri cvasi musicale pe care noi, ca să mă exprim frumos, nu le "înghitem" deloc. Cât despre mentalitatea românului, ce pot să zic, fiecare are dreptul de a alege ce vrea să asculte. Noi nu vrem să criticăm, ci doar să promovăm. Și legat de drugs, Satanism sau mai știu eu ce aberații emană revistele de așa-zisă specialitate din România, se vede prin asta ce oameni "capabili" lucrează în acest raion al presei. Se ajunge, ca la posturile de televiziune, să se difuzeze muzică românească soft și absolut comercială sub falsă titulatură de rock. Exemplele sunt multiple, nu trebuie să le mai menționez, căci îmi vor sări o sută în cap. Știi foarte bine despre ce vorbesc. Așa că să stăm noi liniștiți cu pasiunile noastre, cu formațiile noastre preferate și să îi lăsăm pe alții să se facă de râs dacă vor.

redactie@pcgames.ro

## DESPRE TINE

**Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 14 octombrie.**

### CHESTIONAR PC Games 4 Fun octombrie/2004

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun  
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-au plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-au displicut?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games 4 Fun?

#### HARDWARE

8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

#### CD

10. Ce sugestii ai?

Nume/Prenume: \_\_\_\_\_

Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_ Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_

Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_ Cod poștal: \_\_\_\_\_ Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_ Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

E-mail \_\_\_\_\_

Specifică numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_ Venit/lună \_\_\_\_\_ Studii \_\_\_\_\_

#### YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

#### FLASH

12. Se găsește PC Games 4 Fun la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.  
☐ Da, dar sunt puține exemplare.  
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei  
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_  
4. \_\_\_\_\_  
5. \_\_\_\_\_

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio ascuți mai des?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_  
18. Ce cotidiane citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor  
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul  
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pt. TV

20. Ai cumpăra o ediție specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

- ☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îți dorești mai multe niveluri și Mod-uri?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

\_\_\_\_\_

23. Pasiunea mea este

\_\_\_\_\_

24. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

\_\_\_\_\_

### TALON DE ABONAMENT

☐ 3 luni – 249.000 lei

☐ 6 luni – 497.000 lei

☐ 12 luni – 895.000 lei

Decupează talonul din revistă și trimite-l într-un plic pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, județul Bihor.

Prețul abonamentului în sumă de \_\_\_\_\_ l-am achitat cu mandat nr. \_\_\_\_\_ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7,

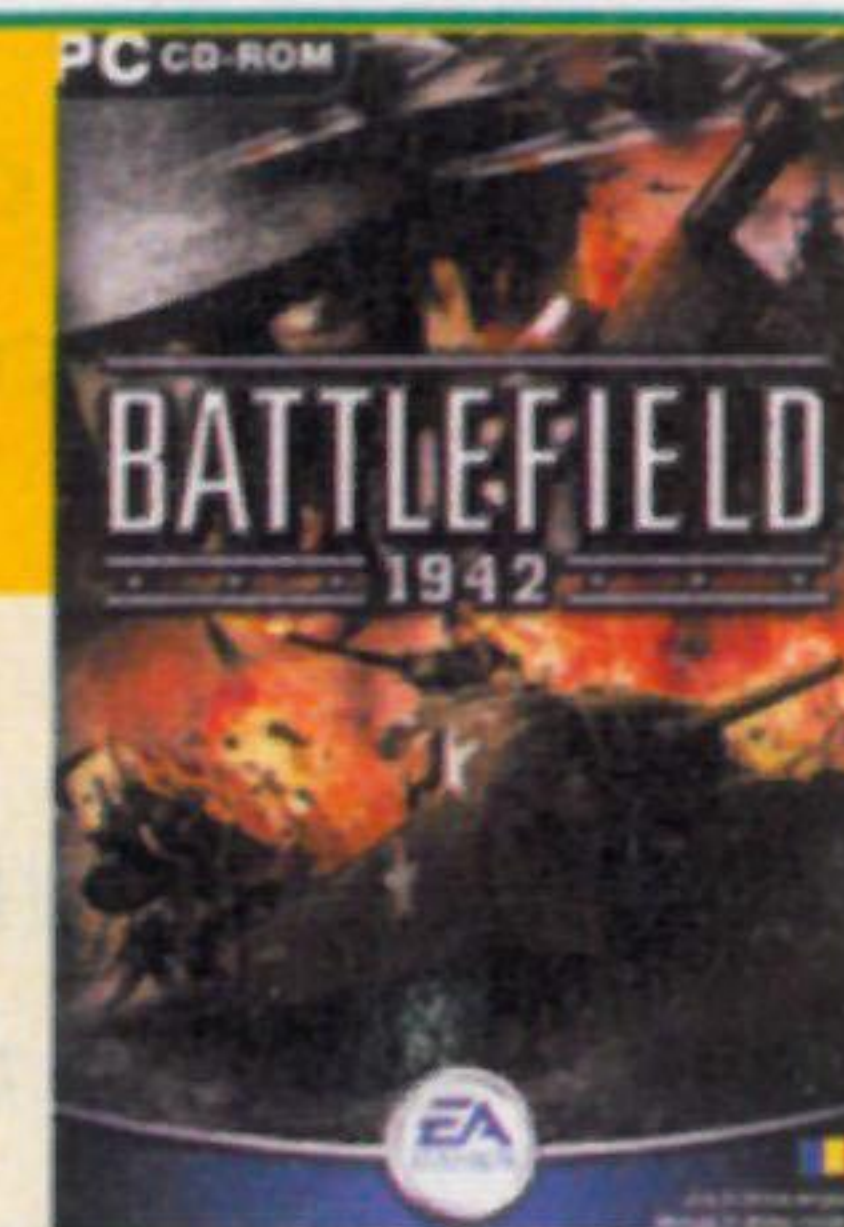
bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, județul Bihor. Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc MEDIA CONTACT srl.

**Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.** Semnătura \_\_\_\_\_



## CONCURS

## Citești și câștigi!



Răspunzând corect la cele trei întrebări poți câștiga un joc original **Battlefield 1942**!  
Răspunsurile la întrebări le găsești în articolele dedicate jocurilor din acest număr al revistei **PCGAMES 4 FUN**.  
Decupează talonul și trimite-l pe adresa redacției până la data de **14 octombrie 2004**.

1. Câte campanii se găsesc în jocul **Codename: Panzers**?

2. Ce gen de joc este **Sims 2**?

3. Al cărei țări este campion de raliu **Richard Burns**?

Nume/Prenume: \_\_\_\_\_

Adresa: Loc. \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_

Ap. \_\_\_\_\_ Cod poștal: \_\_\_\_\_ Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

**PC Games**  
Fun

**noiembrie/2004**



**Planuri cincinale**

Cu nițel spirit de observație, probabil ai anticipat deja aniversarea care ne paște acum, la final de număr 49 și ajunul numărului aniversar 50 PC Games. Luna viitoare sperăm să profităm de entuziasmul ce-a început să ne cuprindă, pentru a vă aduce măcar ceva mai special, în mereu-strâmta noastră revistă. Dar ca să nu anticipăm prea mult, hai să vedem

cam ce jocuri ne vor onora cu prezența lor, în rândul testelor planuite pentru luna noiembrie.

Strategiile vor continua să se țină tari pe poziție, în primul rând mulțumită apariției iminente a lui **Rome: Total War**, dar și a noii producții marca Relic, **Warhammer 40,000: Dawn of War**, însoțită de bizarul **Evil Genius** și deja răsuflatul **D-Day**. Pe partea de acțiune, lupta se va da probabil între **Star Wars: Battlefront** și add-on-ul **Call of Duty: United Offensive**, cu o eventuală prestație-surpriză din partea lui **Shade: Wrath of Angels**. Nici aventurile nu se vor lăsa mai prejos, **Myst IV** și **Silent Hill 4** anunțându-și deja onorabila prezență, iar despre sporturi, ce să mai zicem! E toamnă, deci e EA Sports: mai exact,

**NHL 2005** și **Tiger Woods PGA Tour 2005** (asta așa, ca de încălzire...). Iar, cu un semn tot mai grav de întrebare, **Colin McRae Rally 2005** ar putea să-și facă și el apariția în timp util. Așadar, un număr cât se poate de balansat, în ciuda semnificației sale, cu totul specială!

PAPA` NAZZI

serban@pcgames.ro

Nume/Prenume: \_\_\_\_\_

Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_ Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_

Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_ Cod poștal: \_\_\_\_\_

Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_ Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

Specificați numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_ Venit/lună \_\_\_\_\_

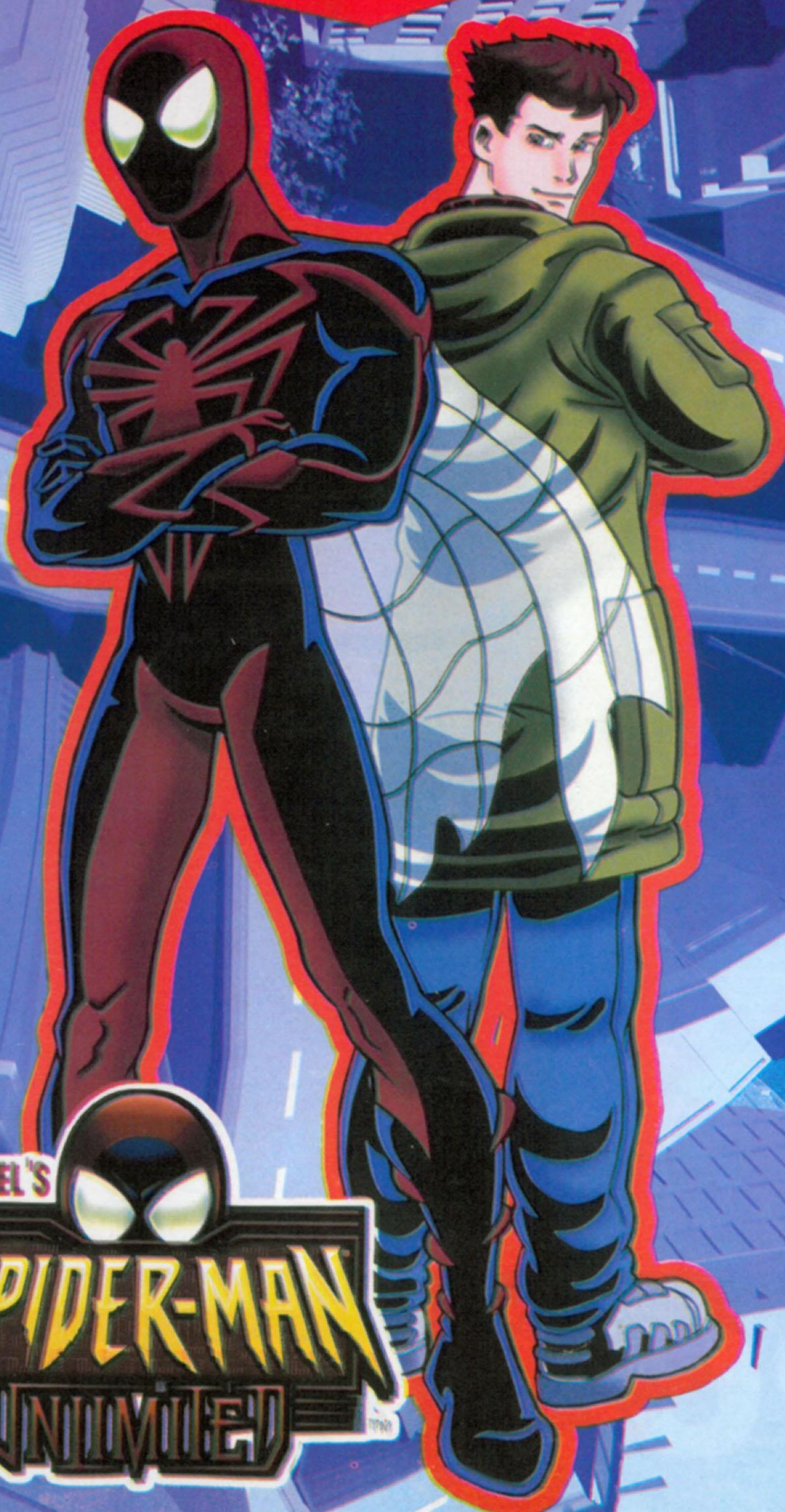




**NOI PREMII SUPER!**  
**O competiție nouă!**  
**Este JETIX**  
**Mania!**

**Un program inedit se lansează  
la Fox Kids! Spiderman Unlimited!**  
**Începe sâmbătă, pe data de  
2 octombrie!!**

**Urmărește noile aventuri ale lui  
Spiderman pe măsură ce acesta  
vizitează o lume nouă, unde  
lucrurile nu sunt niciodată  
ce par a fi ... și unde trebuie  
să accepte un nivel de  
responsabilitate așa cum nu a mai  
întâlnit până atunci!**



**În octombrie ai ocazia să câștigi  
super premii: o cameră foto digitală,  
un CD portabil, un gameboy,  
precum și minunate  
tricouri și genți Jetix!**

**Pentru a putea câștiga vizitează  
[www.foxkids.ro](http://www.foxkids.ro) și răspunde  
la următoarea întrebare:  
Cum a devenit  
Peter Parker Spiderman?**

**A fost mușcat de**

- a) un gândac înfometat?
- b) o viespe supărată sau de un
- c) păianjen radioactiv?!

**Începând din ianuarie 2005,  
Jetix reprezintă noul  
nume al postului  
tău preferat - Fox Kids.**





50

Știi ce joci!

PC ~~4~~ Games  
Fun